PCFormat

VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

RAZKRITO!

PRIHODNOST GRAFIKE

GeForce 8800 in DirectX 10

WORLD OF WARCRAFT

Kaj prinaša dodatek The Burning Crusade

Test do UNIČENJA

Do mej in prek njih! Kakšne temperature preživi procesor? Ali statika zares ubije RAM? Lahko monitor ustavi topovsko kroglo?

ŠTIRI JEDRA ENEGA ČIPA

Intelov novi procesor s štirimi jedri je noro hiter!

19 NOVIH IGER

Medieval 2
Splinter Cell: Double Agent
Just Cause
Caesar IV
Railroads!
Broken Sword
Scarface

+

VRNILA STA SE!

Sam in Max sta spet z nami

SPEDENAJ MI PC

Brezplačno predelan in nadgrajen PC!

Poštnina plačana pri pošti 2102

DECEMBER 2006 / 58 / 1.450 SIT / 6,05€

9 771580 819009

» 6 PACK ČUKUR SPET DELI Z VAMI SVOJE IZKUŠNJE V KOLUMNI ZA PCFORMAT

» FOOTBALL MANAGER 2007 » DVD FOTOALBUM » SPLETNA STRAN V 60 SEKUNDAH

Jaz glasbo

Serija Walkman® telefonov. Kjerkoli si in karkoli počneš, vedno uživaj v svoji priljubljeni glasbi.
sonyericsson.com/si

Sony Ericsson

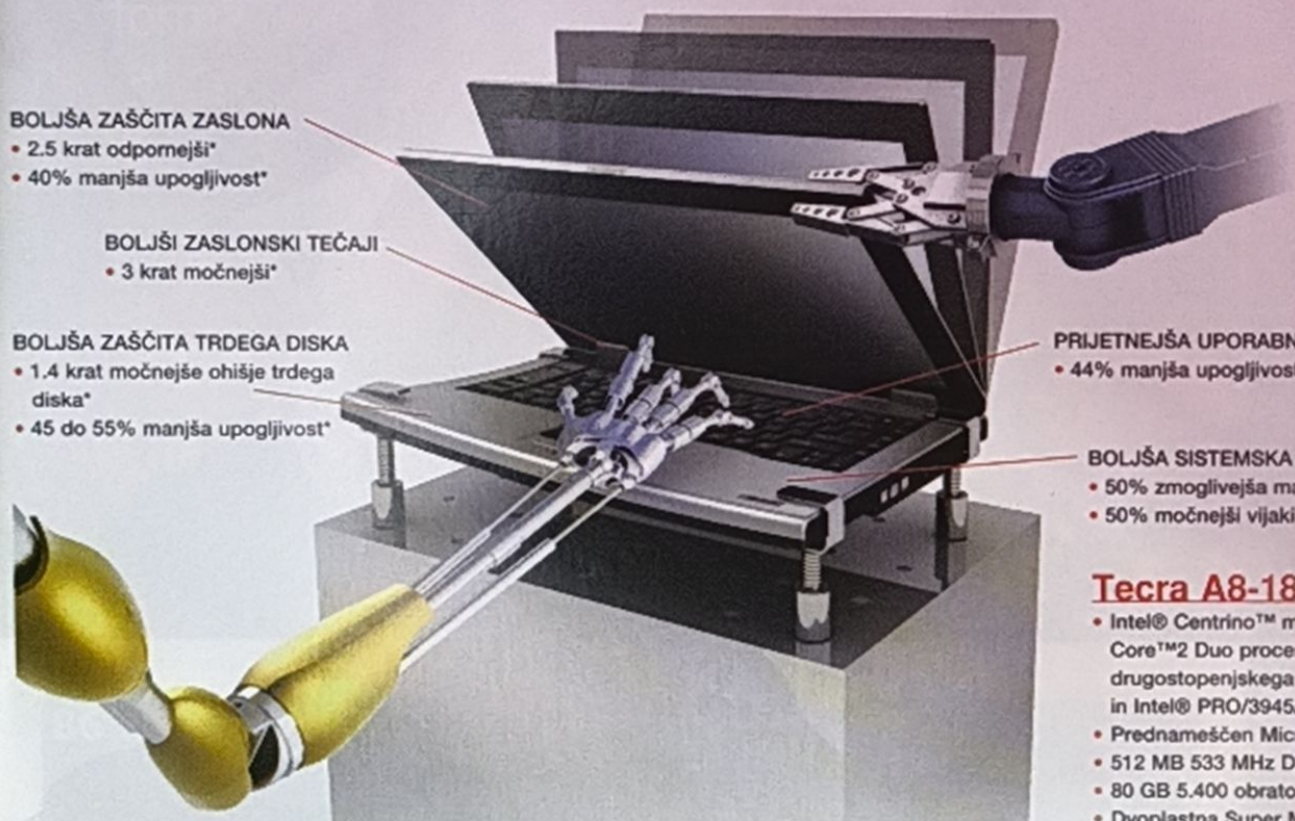
svema co d.o.o.
Vilharjeva 29, Ljubljana
www.svema.si

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.



ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Tecra A8-183

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **275.586,00 SIT** brez DDV
(330.703,00 SIT z DDV, 1.380 EUR)

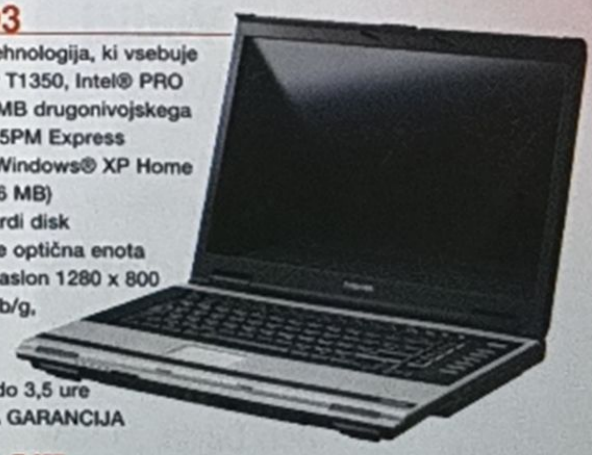
Satellite M100-164

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2300, Intel® PRO (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 14.1" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ System in SRS® WOW, avtonomija do 4.1 ure
- 4xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, 5 v 1 medijska reža
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena Satellite M100-164: **218.072 SIT** brez DDV
(261.687 SIT z DDV, 1.092 EUR)
Akcijska cena Satellite M100-165: **249.226 SIT** brez DDV
(299.071 SIT z DDV, 1.248 EUR)

Satellite A110-293

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Solo procesor T1350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 6 v 1 medijska reža
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **194.108 SIT** brez DDV
(232.930 SIT z DDV, 810,00 EUR)

*Zaščita tipkovnice pred poštjem s takočino omogoča, da boste nekaj minut po poštju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF58 December 2006

Vklop

Moč fuzije 10
AMD želi združiti glavni in grafični procesor

Novice 12
Pokukali smo v zakulisje dogajanja po svetu

Opremljeni 16
Novosti, ob katerih se pošteno slinimo

Pisma bralcev 18
Besedo predajamo vam

Teme

Spedenaj mi PC 22
Spet smo enemu srečnemu bralcu pošteno predelali računalnik

Testirani do uničenja 24
Do kakšne mere lahko kaznujete svoj PC? Preberite v temi, ki smrdi po smodniku

Prihodnost grafike 32
Kaj vse bo prinesel DirectX 10 in zakaj smo tako neučakani

Delavnice

Football Manager 96
Postanite mojstrski menedžer

FTP na novo 98
Poklanjamo vam odlični *WS_FTP Home*

Enostavno šifriranje 99
Brezplačno do varne e-pošte s *freenigmo*

Spletna stran 100
Bliskovito ustvarjanje odlične spletne strani

Predstavitve 101
Čisto enostavno in na DVD-ju

Vodiči

Vrhunci razvoja 104
Kako se lahko pogovarjamo z računalnikom

Vprašajte Gregorja 106
Naš guru z ostrim jezikom čaka na vaše težave

Odklop

DVD kotiček 111

Spletne strani 112

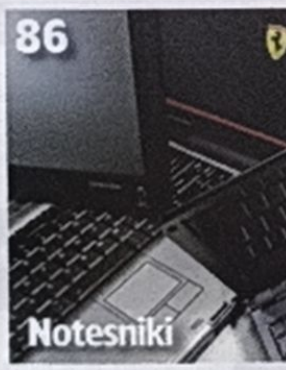
Bobi Digital 114

Testirani do uničenja

Uničevanje stvari še nikoli ni bilo tako zabavno in izobraževalno **24**

32 Prihodnost grafike

Ali bo Microsoftova nova grafična platforma revolucija, na katero smo čakali?



Kazalo oglasov

Alterna Intertrade	19	Lestra	55
Amis	109	Lipuc	81
Amis	7	Mikroing Trade	34
Andersen	99	Parametica	48
Asbis	9	Ram2	13
Chip	51	Ribera	57
CHS	79	Si.Splet	107
Domenca	103	Slogaming	70
Domex	61	Svema	2
Elkotex	15	TechTrade	17
Geri Computers	91	Telemach	45
Harvey Norman	29	TRILINE	11
HP	116	Trion	41, 53, 59
IN.PU.T	23	VideoToP	66, 115
Inea	3		

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

str. 20

Vsebina revije

Soočeni

40 **Prenosna moč**
Pošteno smo si umazali roke s petimi ultra-prenosnimi in zmogljivimi notesniki

46 **Usmerjevalniki**
Najnovejši N-usmerjevalniki pod drobnogledom ekipe *PCFormata*

62 **Velika slika**
Pet novih projektorjev za domači kino smo postavili pred filmsko preizkušnjo

Strojna oprema

50 Intel Kentsfield
58 nVidia GeForce 8800GTX

54 PowerColor X1950 Pro
55 Akasa Pax Power 500W
55 Twinhead Durabook S13D
56 Corsair Dominator PC2-8888 DDR2
56 Olympus mju 725SW
57 Casio XJ-S35

Programska oprema

64 Programi za obdelavo slik

Igre

68 Igre prihajajo
70 PCFormatov LAN-party
72 World of Warcraft: Burning Crusade
76 Medieval 2: Total War
78 Splinter Cell: Double Agent
80 The Guild 2
81 F.E.A.R. Extraction Point
82 Sid Meier's Railroads!
83 Scarface
84 Broken Sword 4: The Angel of Death
85 Caesar IV
86 Just Cause
88 Sam & Max: Culture Shock
89 The Sims 2: Pets
89 NBA Live 07
90 Need for Speed Carbon
91 Naprej v preteklost
92 Pogled nazaj

PCFormat

Eksperiment

Pravijo, da starejši kot si, hitreje ti teče čas. Kar, jasno, ne more biti res in je s fizikalnega stališča celo malo smešno. Verjetno bi bilo bolje, če bi se reklo, da starejši kot si, manj imaš časa. Kar v bistvu z vsem tem želim povedati, a mi uspeva slabše kot slepcu uspeva rezanje salame na električno mesoreznico, je, da je že spet konec leta. Minilo je kot strela, kajne? Kajne? Je še kdo tukaj? Ojoj, spet se pogovarjam sam s sabo. Ni čudno, ko pa sem nezmožen zadeti bistvo v čelo s prvim stavkom. Bom naslednji mesec bolje ciljal.

Pravzaprav škoda, da vas ni več na tej strani, ker sem želel, da bi skupaj izvedli en mali eksperiment. Nekje sem zasledil, da človeku prineseš nesrečo, če mu lep božič in veselo novo leto voščiš pred obema dogodkoma. Sam mislim, da je ta trditev en kup sranja in da bi to dokazal, sem pripravljen na žrtve. Upam, da ste tudi vi. Iz srca vam namreč želim lep božič in tako veselo novo leto, da se vam bo še tri mesece naslednjega leta smejalo. Ja, oh groza, oh strah, pravkar ste postali del mojega eksperimenta. Upam, da mi bo na koncu uspelo ovreči staro vražo, ker če se motim in preklemanska zadeva drži, potem se vsem 50.000 Slovencem, ki boste tole brali, obeta eno dolgo, naporno in obupno leto. Da bi eksperiment potekal v skladu z vsemi znanstvenimi standardi, vas prosim, da mi konec leta 2007 vsi pošljete vsaj dvajset tipkanih strani dolgo poročilo o tem, kako dobro/slabo se vam je leto izteklo. Srčno upam, da ne bom imel vaše sreče na vesti in vaših rok na zvoncu.

Ker je bistveno za uspešen rezultat preizkusa to, da nanj čim prej pozabite, bom vašo pozornost preusmeril na zadnjo letošnjo številko *PCFormata*, ki ima strani bolj polne dobrot kot natakar pladnje na poroki. Gremo najprej k dvema tehnološkima presežkoma – prvi je Intelov štirijedrni procesor, ki smo ga opisali na ravno toliko straneh, drugi pa nVidiina grafična kartica GeForce 8800, ki smo jo opisali na ravno toliko straneh. Saj ne. Na naslednjih straneh boste izvedeli tudi vse o prihajajočem standardu DirectX 10, za katerega avtorji pravijo, da pomeni največji korak naprej za računalniško grafiko od izida prvega DirectX-a naprej. Ljubitelji iger boste z zadovoljstvom prelistali strani v drugi polovici *PCFormata* številka 58, kjer si vaše pozornosti želijo opisi iger *Medieval II: Total War*, *Splinter Cell: Double Agent* in *Need For Speed: Carbon*. Poročamo tudi z našega ultra-uspelega LAN partyja, primerjamo ultraprenosne notesnike in še ultra-kaj...

Ste že pozabili, kajne?

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@videotop.si

Ekipa se predstav

BARBARA BANOVIĆ
Pripravlja se na koncert skupine Cradle of Filth. Kdo fantje so? Če to sprašujete, potem NE želite na njihov koncert.

DAMIJAN GRADEČAK
Hitrost postavljanja strani v reviji je v enem mesecu dvignil za 900%. Če bi tako napredoval tudi v teku, bi imel na 100m čas 0,2s.

BRANE SMODIČ
Ker je revija razširila svoje delovanje v mednarodne vode, se je moral začeti učiti tuje jezike. Štajerščino že obvlada do potankosti.

ALEŠ FRAS
Pravkar je dopisal aneks k staremu pregovoru o strupu in malih flaških. Ker dopolnilo vsebuje fekalje, ga ne bomo objavili.

MANJA ROJKO
Naša več sto let stara tradicija je, da vsakega, ki se prvič pojavi na tej strani, spravimo v zadrego, a nam je zmanjkalo prost...

PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednica diska Barbara Banović
Grafični urednik Damijan Gradečak
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Brane Smodič, Aleš Fras, Damijan Gradečak

Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Ilustracije Brane Smodič
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Manja Rojko
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik revij s področja računalništva, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Bravo, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si, www.bravoslo.net** in **www.fhmslo.net.**

Izanki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo VideoToP odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

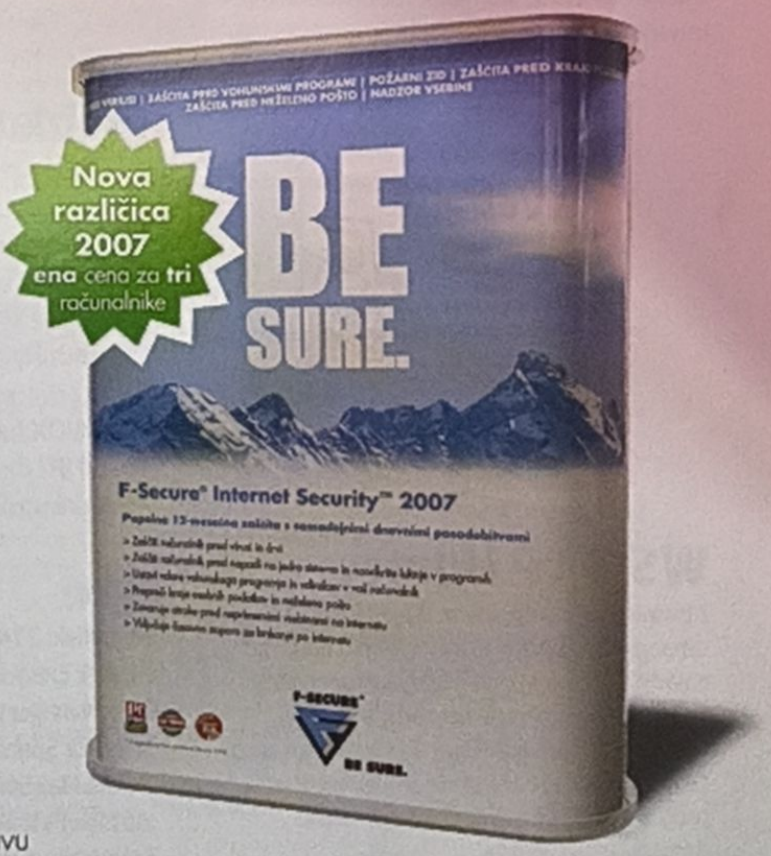
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

F-SECURE INTERNET SECURITY 2007

Zanesljiva zaščita vašega računalnika pred skritimi vohunskimi programi in internetnimi nevarnostmi

F-Secure Internet Security 2007 vam ponuja:

- > NOVO Tehnologijo F-Secure DeepGuard (TM)
- > NOVO Pregledovanje internetnega prometa
- > NOVO Izboljšano zaščito proti vohunskim programom
- > NOVO Uporabniški profili v starševskem nadzoru
- > NOVO Izboljšano upravljanje s karanteno
- > Zaščito pred virusi, črvi in vohunskimi programi
- > Zaščito pred neželeno pošto
- > Požarni zid z nadzornikom programov
- > Zaščito spletnega brskalnika in operacijskega sistema
- > Zaščito pred skritimi procesi (Rootkiti)
- > Najhitrejši odziv na nove grožnje
- > Vsakodnevne samodejne posodobitve
- > Enostavno namestitev in uporabo v slovenskem jeziku



Izdelki F-Secure ščitijo posameznike in podjetja pred računalniškimi virusi in drugimi grožnjami, ki se širijo prek interneta ali mobilnih omrežij. Ključna prednost podjetja so najhitrejši odzivni časi ob pojavu novih groženj, rešitve za podjetja pa vključujejo tudi možnost centraliziranega upravljanja.

Informacije:
E-mail: info@f-secure.si
Web: www.f-secure.si
Tel: 02 620 63 94

F-SECURE®
BE SURE.

PCFormat

Na vašem DVD-ju

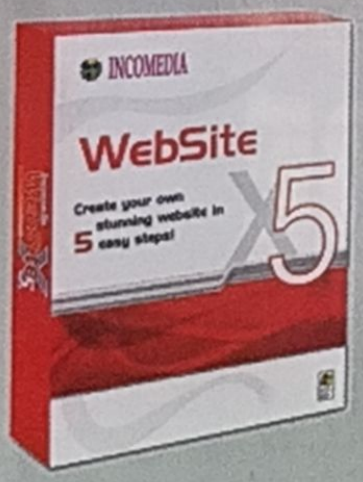
Celotni programi

DVD Photo Slideshow Pro 6.41

S programom *DVD Photo Slideshow* lahko bolje izkoristite svoj zapisovalnik DVD-jev in ustvarite zabavne ali profesionalne diaprojekcije, ki jih lahko gledate na televizijskem sprejemniku. Tako ustvarjenim diaprojekcijam lahko dodate še glasbeno podlago, menije in različne učinke za prehode med slikami. V le nekaj minutah lahko ustvarite privlačne diaprojekcije, ki bodo delovale na praktično katerem koli predvajalniku DVD-jev.

WebSite X1

Za ustvarjanje spletnih strani s programom *WebSite X1* se ni potrebno učiti HTML, zato je ta program idealno orodje tako za domače uporabnike, kot tudi spletne oblikovalce, ki bi radi pospešili svoje delo in ustvarjali kvalitetne spletne strani.



WS_FTP Home

Z Ipswitchevim programom *WS_FTP Home* so izmenjava glasbe, fotografij in video datotek ter objavljanje spletnih strani, blogov in podcastov enostavnejše in hitrejše kot kadarkoli doslej. *WS_FTP Home* ponuja idealno kombinacijo enostavne uporabe in neverjetnih zmogljivosti za prenašanje ali izmenjavo datotek z vašega domačega računalnika.

OpenOffice.org 2.0

Ta popularen brezplačen pisarniški paket je v celoti preveden v slovenščino, vključuje pa naslednje programe: *Writer* je urejevalnik besedil in spletnih strani HTML, *Calc* je urejevalnik preglednic, *Draw* risarski program za risanje vektorskih slik, tu pa so še *Impress*, *Math* in *Base*. Paket se brez težav kosa z *MS Office*.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku, in storili bomo vse, da ugodimo vašim željam.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

3D Canvas Odličen brezplačen program za 3D modeliranje
AlphaXP Lite Uporabno orodje, ki doda prosojnost v WinXP
Blender Odličen programski paket za ustvarjanje 3D grafike
CamStudio Zapisati zna dogajanje na namizju v filmček AVI
DriveImage XML Prijazen program za ustvarjanje slik diskov
LaunchOnFly Zelo uporabna zamenjava za meni Start
GSpot Z njim boste izvedeli vse podatke o vsaki video datoteki
MorphVOX Junior Zabaven program za spreminjanje glasu
The GIMP Odličen brezplačen program za obdelavo fotografij
ZSoft Uninstaller Orodje za hitro odstranjevanje programov

Igre

Battlefield 2142 Muliplayer Večigralska strelska igra
F.E.A.R. Extraction Point Nadaljevanje akcijske grozljivke
FIFA Manager 07 Izkažite se kot vodja nogometnega kluba
Need for Speed: Carbon Predstavitev verjetno ni potrebna
Sam & Max Episode 1: Culture Shock Hecna pustolovščina
Sid Meier's Railroads! Zabavna strateško poslovna igra
Star Wars - Empire at War: Forces of Corruption
Warhammer: Mark of Chaos Strategija epskih razsežnosti

Dodatki in modi

Far Cry: Assault Coop, Half-Life 2: Penetration, HL2: Coastline to Atmosphere, HL2: Eternal Silence, Oblivion: Martigen's Monster Mod, Oblivion: PJ's Armor Sets, Oblivion: Ruined-Tail's Tale, UT2004: Eden Eclipse

Od blizu

MEDIVAL 2: TOTAL WAR

Medieval 2: Total War je zadnji član serije vrhunskih strategij razvijalca Creative Assembly. Igra se lahko pohvali s številnimi grafičnimi izboljšavami in izboljšavami sistema igranja, vključno z možnostjo, da se v eni sami bitki hkrati pojavi 10.000 vojakov. Verjetno vam je že jasno, da je pred vami igra epskih razsežnosti. Podrobnejši opis si preberite v tej številki revije.

In še veliko več!

Enjoy high-definition digital entertainment.

Intel® Centrino® Duo Mobile tehnologija v vašem Prestigio prenosniku Avanti 1770W zagotavlja vznemirljivo doživetje, ko pregledujete domače video posnetke, digitalne fotografije ali ko igrate računalniške igre.

Prestigio priporoča
Microsoft® Windows® XP Professional.

Prestigio Avanti 1770W

izredno zmogljiv prenosnik z multimedijskimi lastnostmi, ki postavljajo nove meje digitalne zabave. 17 palčni širok zaslon z ATI Mobility grafičnim sistemom naredi sliko popolnoma realno.

Intel® Core™2 Duo procesor E6700 (65nm, 4MB L2 Cache, 2.66GHz, 1066MHz FSB), 17" WXGA/WUXGA širok TFT zaslon - Glare type (format 16:10, ločljivost 1440x900 ali 1920x1200), grafika ATI Mobility Radeon X1600 z 256MB DDR2 SDRAM (MXM tip), do 2GB delovnega spomina (2 x DDR2 533/667MHz SO-DIMM), 2.5 palčni mobilni disk SATA s kapaciteto od 60GB do 120GB in s 5400 ali 7200rpm, optični pogon Super-multi DVD dual double layer, 4-v-1 čitalec, 3 x USB 2.0, 10/100/1000 Gigabit mrežni adapter, Firewire IEEE1394, Express card 34/54, DVI, Bluetooth, Intel® PRO/Wireless 3945ABG brezžični mrežni adapter, Instant On funkcija, opcijsko Express Card TV tuner (digitalni / analogni) ali vgrajen Digitalni TV-tuner, opcijsko Mobile 3G Telecom modul, operacijski sistem Microsoft Windows® XP Media Center / Professional / Home, podpira tudi OS Windows Vista, 8-celična Li-Ion baterija 4400 mAH, tipkovnica z dodatno numerično tipkovnico in drsno ploščico, daljinski upravljalec, 2 leti mednarodne garancije.

Prestigio Visconte 1300

lahek prenosnik s 13 palčnim Glare type širokim zaslonom, ki je namenjen predvsem uporabi na poti. Prestigio Visconte 1300 zadovolji zahteve sodobne mobilne uporabe: tanko in lahko ohišje, multimedijske lastnosti, brezžična povezljivost in zanesljivost.

Intel® Core™2 Duo procesor E6700 (65nm, 4MB L2 Cache, 2.66GHz, 1066MHz FSB), 13" WXGA širok Glare Type TFT zaslon (format 15:9, ločljivost 1280x768), integrirana grafična kartica Intel® Graphics Media Accelerator GMA950, delovni spomin do 2GB (2 x DDR2 533/667MHz SO-DIMM), 2.5 palčni mobilni trdi disk SATA s kapaciteto od 60GB do 120GB in s 5400 ali 7200rpm, optični pogon Super-multi DVD dual double layer, 4-v-1 čitalec kartic, 3 x USB 2.0 priključek, 10/100/1000 Gigabit mrežni adapter, Firewire IEEE1394, Intel® PRO/Wireless 3945ABG brezžični mrežni adapter, Instant On funkcija, Operacijski sistem Microsoft Windows® XP Media Center / Professional / Home, podpira tudi OS Windows Vista, 6-celična Li-Ion baterija 4400 mAH, 2 leti mednarodne garancije

Pocket Drive

Zunanji prenosni USB 2.0 disk za shranjevanje podatkov, ki ima vgrajen 1,8 palčni Hitachi trdi disk. Na voljo je v kapacitetah od 20Gb do 60GB.

Darilna embalaža, stilsko oblikovano kovinsko tanko ohišje, ni potrebno dodatno napajanje, multifunkcijska kompatibilnost, 2 leti garancije

Prodajna mesta:
AJDOVŠČINA: MA-KO d.o.o., 05 3681110, mako-slo@siol.net
DOMŽALE: AST Domžale, 01 7242107, ast@siol.net; DAR d.o.o., 01 7216634, info@dar-computers.si
LENART: INTELSAT, 02 7200130, trgovina.lenart@intelsat.si
LENDAVA: UNITEHNA, 02 5771418, unitehna.lendava@siol.net
LESCE: WECO, 04 5373838, trgovina@wecocommerce.si
LJUBLJANA: TECH TRADE CENTER d.o.o., 01 4340108, info@techtradecenter.si
Trgovina SPIK, 01 5410142, eurovision@tbtc-city.si
MARIBOR: ROLAN d.o.o., 080 1820, info@rolan.si
RAVNE NA KOROŠKEM: MEGA ELEKTRONIKA, 02 8705550, mega.ravne@alianse.si
VRHNIKA: ERIS d.o.o., 041 643401, eris_doo@t-2.net
ŽALEC: ALIANŠA, 03 7133450, alustika@alianse.si
e-trgovina: www.in-put.com

Prestigio
www.prestigio.si

intel Centrino Duo Core™2 Duo inside™

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Centrino logo, Intel logo in Intel Inside logo so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation ali njihovih podružnic v Združenih državah Amerike ali drugih državah.
© 2006 Prestigio. Vse pravice pridržane. Prestigio si pridržuje pravico do spremembe ponudbe, tehničnih specifikacij, izdelkov in cen brez predhodnega obvestila. Slike so simbolične.
Delovanje sistema, življenjska doba baterije, brezžično delovanje in funkcionalnost se lahko razlikujejo glede na uporabljen operacijski sistem ter konfiguracijo strojne in programske opreme. Skačevanje na delovanje, testirano s strani SYSMark® 2004, PCMark® 2005 in 3DMark® 2005 se nanaše na primerjave s predhodnimi generacijami platform, ki so zasnovane na Intel® Centrino® mobilni tehnologiji. Za uporabo brezžične povezljivosti in nekaterih drugih lastnosti je morgoče potrebno dokupiti dodatno (mogoče tudi ne) strojno opremo. Razpoložljivost javnih brezžičnih omrežnih dostopnih točk je omejena. Brezžična funkcionalnost se lahko razlikuje glede na državo in nekatere dostopne točke ne podpirajo Intel Centrino mobilnih sistemov, ki so zasnovani na Linux operacijskem sistemu. Več informacij lahko dobite na www.prestigio.com

Vklop

"Z integriranim čipom, kot je Fusion, bo Windows Vista prav fino delovala"

AMD-jeva fuzija procesorjev

Sicer ni ravno sistem na čipu, vseeno pa obljublja cenejše in zmogljive PC-je

Prvi integrirani procesor za PC, ki združuje funkcije glavnega in grafičnega procesorja na enem čipu, se bo kmalu pojavil na trgu, in sicer leta 2008. Proizvajalec procesorjev AMD je napovedal načrte za predstavitev prvega takšnega integriranega čipa do začetka leta 2009, in sicer pod novim imenom Fusion.

Ko je AMD letos prvič javno objavil načrte za nakup kanadskega grafičnega giganta ATI, se je takoj začelo govoriti o razvoju procesorja za PC, ki bi združeval najboljše lastnosti tehnologij obeh podjetij. 25. oktobra je bil posel zaključen, AMD pa ni zapravljal časa, saj je skoraj takoj napovedal novo platformo Fusion. Sodeč po izjavah predstavnikov AMD-ja, bodo procesorji Fusion prinesli "velik poskok v zmogljivosti na vat glede na današnje arhitekture sistemov s samo glavnim procesorjem, in ponudili najboljšo uporabniško izkušnjo vseh časov, ki bo omogočala 3D grafiko, digitalne medije in visoko zmogljivo procesiranje."

To torej piše v izjavah za javnost. Kakšne pa so dejanske prednosti procesorja, v katerem so združene funkcije glavnega in grafičnega procesorja? Prva in najpomembnejša je ta, da integriran procesor zmanjša kompleksnost, saj je v sistemu manj čipov in seveda tudi manj potrebnih povezav med njimi. Manj čipov in enostavnejše osnovne plošče bodo tudi pocenili celotne sisteme. Manj kompleksne sisteme je tudi mogoče stlačiti v znatno manjša ohišja, kot jih poznamo danes. Do sem nimamo pripomb. Naslednja potencialna novost je nizja poraba. V standardnem računalniku, kot jih imamo danes, sta grafični in glavni procesor ločena z vodilom PCI-Express in celo goro žičk v osnovni plošči. Z integracijo obeh funkcij v en sam procesor je za pretakanje podatkov potrebne manj energije.

Celo z obstoječo programsko opremo je jasno, da bodo s to novostjo največ pridobili prenosni računalniki z baterijami. S pričakovanim prihodom Windows Vista, Microsoftovega najnovejšega operacijskega sistema, ki je (še vedno) napovedan za začetek naslednjega leta, pa bo poraba postala še bolj kritičen faktor pri delovanju računalnika. Z Visto bo

namreč prišel tudi procesorsko veliko napornejši 3D grafični vmesnik Aero Glass. Če sanjate o polni izkušnji z Visto na notesniku in o dostojni avtonomiji baterije, bo super-učinkovit integriran čip zelo mamljiva ponudba.

Na dolgi rok pa integrirani procesorji obljubljajo tudi višje zmogljivosti, saj zahtevajo znatno manj komunikacije med čipi, kar pomeni znatno nižje latence in večjo podatkovno širino. V bližnji prihodnosti oziroma ob izidu, bodo integrirani procesorji rezervirani za poceni in energetsko varčne računalnike. AMD je potrdil, da bodo ločeni grafični čipi še kar nekaj časa ostali edina možna izbira za vse, ki potrebujejo ali si želijo resnično zmogljiv sistem. Že hitro štetje tranzistorjev na nVidiini novi grafični pošasti, ki podpira DX10, takoj pokaže, zakaj se to ne bo kmalu spremenilo. GeForce 8800GTX ima okoli 700 milijonov tranzistorjev in je resnično glomazen čip. Intelov Core 2 Duo, ki ima 291 milijonov tranzistorjev, je trenutno največji čip na eni sami rezini. Če to podvojite, boste dobili čip Kentsfield z dvema rezinama, če bi k temu dodali še 700 milijonov tranzistorjev, ki jih ima novi nVidiin grafični procesor, je jasno, da bi moral imeti integriran čip s približno istimi specifikacijami kar 1,3 milijarde tranzistorjev. To pa je s trenutnim proizvodnim procesom več kot le nepraktično.

"Intel ni napovedal načrtov za lasten integriran čip - vsaj ne še"

Kaj pa glavni tekmec Intel? Zanimivo je, da se je največji proizvajalec procesorjev na svetu že spogledoval s tehnologijo integriranih čipov (vrzite oko na okvirček). Zaenkrat še ni napovedal nobenih načrtov za razvoj lastnega izdelka, vseeno pa ne bomo stavili, da se kaj takega ne more zgoditi. Konec koncev je Fusion grožnja za Centrino, ki je trenutno najbolj priljubljena mobilna platforma, AMD pa bi lahko z novim čipom dobil tudi cenovno bitko z Intelom.

KAKO VARNI SMO SLOVENCI?

Ko smo izvedeli, da lahko dobi virus celo naš PlayStation Portable, nas je ZARES zaskrbelo...

Konec oktobra nas je podjetje Amis, ki je zastopnik podjetja F-Secure v Sloveniji, povabilo na zanimivo predstavitev novih zdravil za viruse iz njihove zbirke, in tudi novih groženj. Pri tem smo dobili priložnost, da se pogovorimo s Samujem Konntinenom, regionalnim menedžerjem podjetja F-Secure s Finske. Po njegovih izkušnjah se Slovenci dobro zavedamo problematike škodljive kode, bolj kot ostale države na tem delu Evrope. Vseeno pa po osveščenosti še malo zaostajamo za državami, kot so Nemčija, Anglija in skandinavske države. "Problem je predvsem pri domačih uporabnikih, ki se bojijo, da jim bodo protivirusni programi zasedli preveč sistemskih virov, če bodo vklopljeni. Zaradi tega marsikdo zaščito popolnoma izklopi," je zaskrbljen Samu.

Protivirusna podjetja, se danes borijo proti povsem drugačni zverinici, kot pred kakšnimi petimi leti. Samu razlaga: "Včasih so viruse pisali študenti, ki so predvsem želeli pokazati svetu, kako genialni so. Danes je to postal posel, v katerem se obračajo velike vsote denarja." Za razliko od študentov, se ti "poslovneži" trudijo ostati čim bolj v senci. Delujejo zelo usmerjeno in napadajo natančno izbrane cilje in zaradi tega jih je tudi veliko teže odkriti. Poleg tega so tudi vedno bolj domiselni. Zadnje čase je popularna recimo "ugrabitev" dokumentov, kjer vam napadalec zakodira vse dokumente na disku in vam jih odklene samo v primeru manjše donacije na njegov transakcijski račun.

Seveda smo prisotnost strokovnjaka morali izkoristiti tudi za pogovor o eni najbolj aktualnih tem ta trenutek – kako je z varnostjo v Windows Vista? Je ta izboljšana? "Je in ni," je povedal Samu. Microsoft je pri tovrstnih zadevah svojeglav in se je najprej odločil popolnoma zakleniti jedro operacijskega sistema, kar je po eni strani pomenilo, da bodo pisci virusov težko vdrli v sistem, hkrati pa je to pomenilo tudi, da ga bodo dobri fantje tudi teže zavarovali. Ko so si podjetja, kot sta Symantec in F-Secure, javno oprala roke in vso odgovornost za zaščito uporabnikov prenesla na Microsoftova pleča, je velikan končno popustil. "Microsoft ni storitveno podjetje," pravi Samu. "Ni dovolj, da ponujaš popravke enkrat ali dvakrat na teden. Problematiko varnosti morajo reševati storitvena podjetja." Se strinjamo. Verjetno bi prehod na popolnoma odprtokoden sistem prinesel s seboj ravno toliko težav, kot bi jih rešil, a življenje v bunkerju tudi ni tisto, kar potrebujemo. Če si želite odpreti oči in pogledati, kako virusi skačejo okoli nas, si poglejte zanimivo predstavitev v (skoraj) realnem času na **worldmap.f-secure.com.**

Po tem, ko nas je izobrazil, nam je Samu Konntinen še pošteno izprašil riti v bowlingu. Baje že leta ni bowlal... pa kaj še.

Viruse za mobilne telefone preizkušajo v posebej izolirani sobi, da ne bi preko vmesnika Bluetooth slučajno pobegnili.

Microsoft PROTI Apple

V prejšnji številki smo si ogledali bitko med predvajalnikoma Zune in iPod, ki se bo ravno okoli božiča prav razvnela. V zadnjem mesecu pa se je pričkanje med obema podjetjema še stopnjevalo, tako da se je prek interneta opralo kar nekaj umazanega perila. Za občasne opazovalce, ki se sprehajajo po množici blogov na to temo, je najbolj zabavno brati, kako malenkostno in nizkotno je postalo obrekovanje; celo glavni šef Appla, Steve Jobs, je bil zvabljen v metanje gnilih jajc v veliki M.

Niti eni strani še ni uspelo zadati odločilnega udarca, res pa je tudi, da je vsa situacija še najbolj podobna otroškim prepirom v peskovniku. Danes, ko Applova strojna oprema in Microsoftova programska oprema lahko sobivata v enem samem sistemu, pa nam je v bistvu prav všeč, da so stare rane spet malce zakrvavele. Konec koncev smo zagrizeni pristaši PC-jev in pripadnosti ne bomo kaj hitro zamenjali.

Če malce pobrskate po YouTubeu in si ogledate Applove oglase, lahko vidite, da sadno podjetje PC-je še vedno obsoja, da so dolgočasni in nezanesljivi. Med temi boste našli tudi takšne, v katerih računalnikom z Windows očitajo pomanjkljivosti, na katerih se pasejo virusi. Nam se zdi to še kako smešno. Se sprašujete, zakaj? Berite naprej...

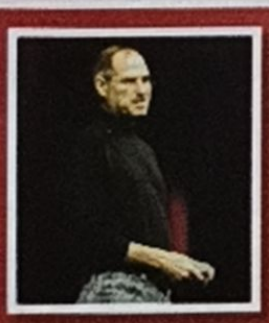
DRUGA RUNDA

STEVE JOBS VS ZUNE

Najprej so Stevea Jobsa vprašali, če ga skrbi Zune. Dobili smo bizaren vpogled v to, čemu bi po njegovem mnenju naj služil iPod. "Na internetu sem videl predstavitev, kako lahko z Zune najdeš drugo osebo in ji pošlješ skladbo, ki jo lahko ta nato trikrat predvaja," je povedal za Newsweek. "To traja neskočno dolgo. Do takrat, ko ti vse skupaj uspe, punca že davno zgine! Veliko bolje je, če ji v uho preprosto potisneš eno slušalko. Potem si z njo povezan s pol metra kabla." Že sama ideja, da Jobs izmenjavo skladb vidi izključno kot sredstvo, s katerim bi lahko predstavniku nasprotnega spola zlezel v hlačke, je dovolj nora, predlog, da bi s priklenjanjem na objekt obožev anja s slušalkami kakorkoli izboljšali svoje možnosti, pa je pravzaprav popolnoma zmešana.

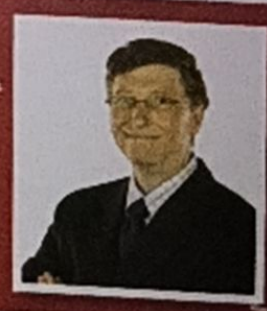
VIRUS VS iPOD

Ups. Ko je Jobs udaril po možnosti Zunea za izmenjavo datotek, ga je Microsoftov uspeh ugriznil nazaj, vsaj posredno. Na dan so namreč prišla poročila, da je kar nekaj iPodov s tekočega traku prišlo s precej zahrbtnim virusom, ki lahko okuži vsak računalnik z Windows, na katerega je priključen. Zdaj je sicer že na voljo popravek, se je pa javnost strinjala, da je 70 tisočakov za nov kos opreme že dovolj velika žrtev, tudi brez potencialnega resnega ogrožanja lastnega namiznega računalnika.



APPLE VS WINDOWS

Pri Applu pa so ta spodrsljaj na zanimiv način izkoristili kot marketinško priložnost. Ne ravno prefinjeno zakrinkan udarec v Microsoftovi smeri je spletna stran za podporo za iPodov virus, www.apple.com/support/windowsvirus, naslovljena pa je z "Manjša količina iPodov je okužena z virusom za Windows". Vse skupaj pa je še bolj sočno, ko ugotovite, da je ob vsaki omembi virusa na strani dosledno dodan tudi Windows. Češnja na torti pa je poved, ob kateri smo se še ure valjali od smeha: "Kot si lahko predstavljate, smo zelo razburjeni, ker Windows ni bolje zaščiten pred takšnimi virusi, še bolj pa smo jezni na same sebe, ker virusa nismo prej našli." No, to pa je prava iskrenost...



MICROSOFT VS APPLE

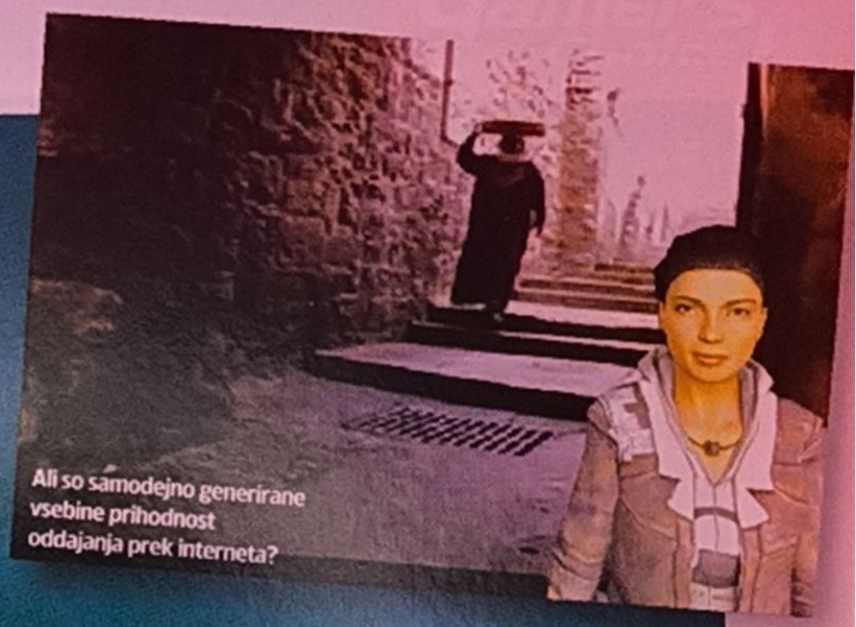
Seveda Microsoftu ni bilo ravno všeč, ko so ga tako blatili. Konec koncev je prebrisan avtor blogov povedal, da nima smisla kriviti oslabljenega imunskega sistema človeka, če podjetje prodaja hrano, okuženo z Escherichio Coli. Microsoftov Jonathan Poon je bil čisto razkačen in je prvi odgovoril v svojem blogu. "Ne gre za to, na kateri platformi je virus nastal. Že samo dejstvo, da se je znašel v prenosnem medijskem predvajalniku pomeni, da imajo pri Applu težave s kontrolo kvalitete, še posebej s pregledovanjem same vsebine," je napisal. "To tudi kaže, da je bila prva okužena naprava, s katere se je slika programske opreme kopirala na druge predvajalnike, priključena na PC, ki najverjetneje ni imel, in to citiram neposredno iz izjave za javnost, 'primerno nadgrajenega protivirusnega programa, ki je del večine računalnikov z Windows'."

PCF Sodba

V se skupaj se zdi precej otročje, a če se že moramo odločiti za eno stran, bo to trenutno Microsoft. Če že narediš napako in spraviš virus v predvajalnik, ki ga bodo kupovali tudi lastniki PC-jev, ne le lastniki Macov, ne moreš krivde kar tako prevaliti na drugega. Vseeno pa so nam omejene možnosti izmenjave, ki jih ponuja Zune, vse manj všeč. Čeprav jih je Steve Jobs pošteno dobil po nosu, ima pri določenih stvareh verjetno celo prav.

Novice ob sedmih z Alyx Vance

PCF se je srečal z ekipo talentiranih akademikov pri Northwestern University v Illinoisu in jih povprašal o novem, drugačnem agregatorju novic in blogov



Ali so samodejno generirane vsebine prihodnost oddajanja prek interneta?

PCF: Kaj je torej *News at Seven*?
NN: *News at Seven* je popolnoma samodejno generirana in prilagodljiva oddaja z novicami. Trenutno sistemu servirate novičarske RSS-je, ki vas zanimajo, sistem pa nato zbere najboljše novice z vsakega naslova. Ko sistem dobi besedilo novice, ga skrajša na primernejšo dolžino, spremeni besedilo, da bolje zveni, ko je govorjeno ("Obama, D. IL" na primer, se samodejno spremeni v "Obama, demokratski senator iz Illinoisa"), ter med ostalim zazna tudi odvečne pasive in tako naprej. Sistem nato v besedilu poišče znane besedne zveze in izraze (na primer "Bela hiša" ali "Chicago Cubs") ter samodejno poišče primerne slike in video posnetke. Za prvo zgodbo sistem poišče tudi različne vidike o določeni temi. Ko so zgodba, prirejeno besedilo, slike, video in blog zbrani, sistem ustvari govorjeno novico s tehnologijo text-to-speech, nato pa napiše lasten prirejen scenarij za *Half-Life 2*, v katerem se bo zgodba iz novice odvijala. Nato zažene še *Half-Life 2* in lahko si ogledate oddajo. Ko uporabnik sistemu posreduje RSS-je, je vse ostalo popolnoma samostojno.

> **"News at Seven je z RSS podprto podajanje novic"**

PCF: Kako so reagirali pri Valveu?
NN: S fanti iz Valvea imamo dobre odnose. Pokazali smo jim zgodnjo različico sistema, nad katero so bili čisto navdušeni. Po mojem jim je še kako všeč, ko vidijo pogon Source v drugih sistemih, ne le v igrah. Bili so celo tako prijazni, da so nam odstopili kar nekaj kode, ki jo uporabljamo za predvajanje filmčkov v igrah, mi jim pa vračamo uslugo tako, da jim posredujemo popravke za hrošče, ki jih najdemo. V naslednjih tednih se bomo pogovarjali tudi o nadaljnjem razvoju *News at Seven*.

Več o *News At Seven* boste našli na **infolab.northwestern.edu.**

Intelova integracija

Timna ji je bilo ime...

To smo že videli. To smo tudi že naredili. Tako bodo pri Intelu reagirali na AMD-jevo napoved Fusiona. Leta 1999 je Intel razkril načrte za čip, ki je bil precej podoben Fusionu. Timma, kot so ga poimenovali, je bil čip, zasnovan na jedru Pentium III, pohvalil pa se je lahko z integriranim pomnilniškim krmilnikom in grafičnim procesorjem v enem paketu. Ta procesor naj bi na trgu pristal leta 2000, a je skupaj s še nekaj projekti žalostno končal svojo pot na račun spodletelih eksperimentov z Rambusom. Napovedani padec cen Rambusa se nikoli ni zgodil, kar je bil resen problem za razvoj čipa, ki bi naj poganjal poceni sisteme. Pri Intelu so to težavo poskusili premostiti s čipom Memory Translation Hub, ki bi naj omogočal uporabo SDRAM-a. V čipu MHT pa se je skrival hrošč, ki je še dodatno zakasnil predstavitev Timme. Glavni razlog, da so pri Intelu leta 2000 prekinili razvoj, pa je bilo pomanjkanje interesa prodajalcev.

European
High-End Plasma-TV
2006-2007
TH-50PV600E*

EISA AWARD Best Product 2006-2007
High-End Plasma TV
Panasonic VIERA TH-50PV600/PX600E

Panasonic ideas for life

Ko slika dobi ime, ...

Plazmatski televizijski sprejemniki Panasonic Viera ponujajo
- visoko ločljivost: vezje 1080p za obdelavo digitalnega signala 1.024 x 768 točk
- nežnejše prehode: zmanjševanje šuma pri prizorih gibanja Viera Managment
- bolj globoke črne barve: ustvarjanje črne barve Real Black
- več barv: nadzor slike Real Gama
- neposredno snemanje in predvajanje videa na kartice SD (MPEG4)
- dolgo življensko dobo 60.000 ur: (8 ur na dan za 20 let)

*Model Viera TH-50PV600 je dobitnik najprestižnejše nagrade EISA: najboljši izdelek 2006-2007 v kategoriji High-End Plasma TV

Vreal VIERA HD ready HDMI SD Link PC in HDAVI Control

*Plazmatski in LCD televizijski sprejemniki Panasonic Viera so naprodaj v trgovinah: Big Bang, Big Bang Mega, Harvey Norman, Merkur, Mercator tehnika, Janus Trade in bolje založenih trgovinah z avdio-video programom.

RAM 2 www.ram2.si

Škodljivi programi, neodvisni od platforme

Vse prepogosto se govori o pomanjkljivostih Windows: ima preveč varnostnih lukenj, ni ustreznih popravkov, ni varnostno orientiran... Z novo dinamiko škodljivih programov pa je ideja, da so škodljivi programi omejeni na določen operacijski sistem, že zastarela. Nič več ni pomembno, ali je žrtev domači uporabnik ali zaposleni v nekem podjetju.

Medtem ko so bile pred nekaj leti zlonamerne kode spisane za hitro širjenje in v veliko primerih za povzročanje škode na računalnikih, je zdaj ta način delovanja skoraj izginil. Primarni cilj je danes denar uporabnikov, in to delo ne zahteva izkušenega programerja.

Tehnik za sleparjenje uporabnikov je danes kar nekaj, niti ena pa ni odvisna od vrste operacijskega sistema, brskalnika ali odjemalca pošte.

Če začnemo z najbolj razvpito, moramo govoriti o "nigerijskem pismu" ali "prevari 419". V tovrstnih prevarah se na žrtev obrne nekdo, ki trdi, da je podedoval veliko vsoto denarja od poslovneža, generala ali predsednika afriške dežele in da je ta denar blokiran na bančnem računu. Žrtve, ki se prostovoljno javijo, da bodo pomagale priti do denarja, bodo plačevale neskončne provizije in predujme, dokler tega ne zaključi dolgčas ali bankrot. Manj znana, čeprav nič manj običajna, so sporočila, ki naznanjajo izjemne in nepričakovane loterijske dobitke, za prejem katerih bi naj le poklicali loterijskega zastopnika, omenjenega v sporočilu. Najprej pa boste morali plačati več provizij, natančno toliko, da sprevidite, da ste postali žrtev zlorabe.

Kdo še ni prejel sporočila po e-pošti, ki ponuja boljše hipotekarne pogoje? Taka sporočila so običajno lažna in ciljajo na to, da prejemnik pokliče na plačljivo (in seveda grozno drago) telefonsko številko v sporočilu.

Danes že klasična oblika napada je tudi ribarjenje (phishing). Gre za simulacijo sporočil, ki jih domnevno pošiljajo banke, PayPal ali eBay, v njih pa pošiljatelji uporabnike naprošajo, da potrdijo svoje prijave ali podatke o kreditnih karticah. Vendar pa ribarjenje postaja preveč znano in prevaranti vidijo, da se je njihov potencialni trg drastično zmanjšal, zato so začeli uporabljati druge, bolj prefinjene tehnike. Odkrita so bila sporočila, v katerih pošiljatelj trdi, da je nekaj kupil na eBayu in se pritožuje, da je plačal za izdelek, ki ga ni prejel. Če uporabnik nasede prevari, bo z odgovorom pošiljatelju moral vpisati svoje podatke z eBaya, ki bodo prišli v roke prevarantu. Vse te prevare imajo nekaj skupnega: potrebujejo posrednika, ki bo izsilil denar od nič hudega slutečih žrtev. In ni boljšega načina za rekrutiranje, kot so e-poštna sporočila z oglaševanjem super zaslužka z enostavnim prejemom denarja na vaš bančni račun in posredovanja tretjim strankam. Hitro in enostavno, le da nakazilo pride neposredno z bančnega računa žrtve zgoraj omenjene prevare, posredovano pa je neposredno prevarantom.

V vseh teh primerih je jasno, da govorimo o krajah in zlorabah. Uporabniki so osleparjeni, pri tem pa so prikrajšani za denar, podatke, ali oboje. Prevare pa postajajo še bolj prefinjene. Zdaj obstajajo sporočila, ki oglašujejo nakup določenih delnic, katerih cena bi naj kmalu zrasla. V takem primeru ne gre za prevaro ali krajo, temveč le za naivnost uporabnikov. Tisti, ki pošiljajo sporočila, dobro vedo, da ni razlogov, da bi se cena delnic dvignila, upajo le, da bodo s takimi sporočili dvignili ceno, da bi prodali delnice v svoji lasti.

Katere prevare so torej odvisne od uporabnikovega operacijskega sistema? Katerikoli e-poštni odjemalec bo prikazal ta sporočila. Ni pomembno, ali imate zadnje posodobitve sistema Windows ali to, ali imate sistem Linux pravilno nastavljen ali ne. Odvisno je edino in izključno od uporabnika, ki prebere sporočilo in reagira nanj. Če resnično želimo, da bi bili uporabniki v podjetniških omrežjih zaščiteni pred zadnjimi grožnjami, je rešitev odvisna tudi od izobraževanja uporabnikov. Varnostni sistemi, tako na obrobju kot na delovnih postajah in strežnikih, morajo postaviti pravo pregrado, da preprečijo tovrstne prevare in grožnje. Ni dovolj zaupati operacijskemu sistemu ali uporabnikom. Eden bo verjetno naredil le malo, drugi pa kaj napačnega.

"Vse te prevare imajo nekaj skupnega: potrebujejo posrednika, ki bo izsilil denar od nič hudega slutečih žrtev"

Ali želite še virus poleg krompirčka?

McDonald's poklanja trojanske konje

Zdaj smo že vajeni kritik na račun hitre hrane in kako ta vpliva na naše zdravje, nikoli pa si nismo predstavljali, da bo kdaj okužila tudi naše računalnike, pa se je zgodilo točno to. Vsi, ki so bili nagrajeni v japonski nagradni igri za enega od 10.000 predvajalnikov MP3 z logotipom McDonald's, so ugotovili, da je na predvajalniku, poleg desetih prednaloženih skladb, še različica trojanskega konja QQpass.

Ta trojanski konj zbira uporabniška imena in gesla, ki jih nato posreduje škodoželjnim uporabnikom interneta. McDonald's je precej hitro reagiral in vzpostavil 24-urno podporo za vse, ki so se okužili s tem digitalnim prehladom, in se je na japonski strani na dolgo in široko opravičeval. Vseeno pa gre za pošten spodrsljaj, ki pa očitno postaja vse prepogost. Celo gos, ki leže zlata jajca, Applov iPod, ni ubežala lastnemu škandalu, kot lahko preberete v prav tej številki *PCFormata*.

Očitno bomo morali biti precej previdni, ko priklapljamo naprave USB na naše ljube računalnike. Steve Stasiukonis je na strani Dark Reading (**www.darkreading.com**) podrobno opisal eksperiment, ki ga je njegovo podjetje, Secure Network Technologies, izvedlo za stranko. Po podjetju so preprosto razdelili 20 okuženih pomnilniških ključev in v izjemno kratkem času zbrali na tone občutljivih informacij, in to samo na račun čisto človeške radovednosti zaposlenih. In kakšno je naše opozorilo? Bodite previdni, ko karkoli vtikate v računalnik. Digitalni svet očitno je enako nevaren kot realni svet.

Govorice iz Redmonda

Microsoft se podaja v proizvodnjo čipov

Intel in AMD, bojta se. Zelo se bojta. Microsoft se podaja v vode razvoja čipov. Pred kratkim je v javnost pricurljala novica o Microsoftovi ekipi za razvoj čipov, ki so jo poimenovali Computer Architecture Group.

Če smo čisto natančni, ne bo šlo za razvoj čipov, združljivih z x86, ki bi jih lahko uporabljali v namiznih računalnikih (Microsoft tudi nima strojnih licenc za x86), temveč za poskus nadzora dobičkonosnega novega trga in pridobivanja novih izkušenj, da bi lahko razvijali programsko opremo za nove generacije večjedrnih procesorjev.

Najboljši primerek prvega je seveda Xbox. Prvi Xbox je poganjal klasičen Intelov procesor, zasnovan na arhitekturi Pentium III. Za Xbox 360 je Microsoft naročil posebej prirejen procesor, zasnovan na IBM-jevem čipu Power PC. Za naslednji Xbox bo Microsoft očitno sam razvil čip, samo proizvodnjo pa bo zaupal zunanjemu podjetju.

Kar zadeva boljše razumevanje čipov pa pri Microsoftu več ne morejo sedeti križem rok, medtem ko Intel in AMD višata frekvence in zmogljivosti pri enonitnem procesiranju. Če želijo pri Microsoftu obdržati zmogljivosti (in trg računalnikov na splošno), se bodo morali spopasti s strojno opremo, ki brez težav obvladuje večnitno procesiranje.

ONI PRAVIJO **"Platforme Fusion bodo še naprej podpirale ločene grafične kartice visokega razreda in fizikalne kartice."**
Phil Hester, podpredsednik AMD

Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions
Optimirano za štirijedrne procesorje
Quad-Core
Naredite več... hitreje!
intel P965 EXPRESS CHIPSET
intel G965 EXPRESS CHIPSET
intel 946GZ EXPRESS CHIPSET
Supports intel Core 2 Duo inside
GIGABYTE osnovne plošče, optimirane za štirijedrne procesorje
Robustna zasnova napajanja
6 ali več stopenj napajanja v celotni družini izdelkov
Optimizirano usmerjanje FSB
(DQ6 / družina DS ver. 2.0 na platformi ATX)
Izredna življenska doba
Izključno keramični kondenzatorji
Življenjska doba
6X
Keramični kondenzator
Elektrolitski kondenzator
(DQ6 / družina DS)
Tiha in hladna
Tehnologija Silent-Pipe
30%
Tehnologija Crazy Cool
15%
(DQ6 / DS4)
(DQ6)
Visoka zmogljivost in možnost nadgradnje
Izjemne zmožnosti navijanja in nastavljanja napetosti
EASY TUNE 5 System Enhancement Tool
(S3 in zmogljivejše)
Pripravljeno za Vista Premium in napredna kakovost zvoka
VISTA PREMIUM READY
(DQ6 / družina DS ver. 2.0 na platformi ATX)
6-Quad GA-965P-DQ6 (raz. 2.0)
DOLBY DIGITAL
dts CONNECT
Podpira štirijedrne procesorje Intel Core 2 Extreme Quad-Core
Quad BIOS
Quad Cooling
Quad Triple phase
Quad eSATA2
Quad Core Optimized
Quad DDR2 slots
Izjemno vzdržljiva
Zasnovano izključno s keramičnimi kondenzatorji
QUAD CORE OPTIMIZED
S Series GA-965P-DS4 (raz. 2.0)
Podpira štirijedrne procesorje Intel Core 2 Extreme Quad-Core
Silent-Pipe
Speed
Smart
Safe
Izjemno vzdržljiva
Zasnovano izključno s keramičnimi kondenzatorji
QUAD CORE OPTIMIZED
Zastopa in prodaja:
elko
Elkotex d.o.o.
Stegne 27
1000 Ljubljana
www.elkotex.si
Prodajna mesta:
www.gigabyte.com.tw
GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Opremljeni

OPREMA NA NAŠEM NAKUPOVALNEM SEZNAMU

AMD SE IGRA ŠTIRIJEDRNI LOV

Ubogi AMD. Najprej je prišel Conroe, zdaj pa še Kentsfield. Večni tekmec Intel po tekočem traku pljuva morilske čipe in viša pritisk. Kot smo že večkrat povedali, je AMD-jev odgovor na štirijedrni procesor Kentsfield prihajajoča platforma 4x4. V času nastajanja tega prispevka AMD še ni izdal točnega datuma za to platformo z dvema podnožjema, obstaja pa precejšnja možnost, da bo že natančno napovedana, ko boste brali te vrstice.

Platformo 4x4 pa spremlja tudi novo podnožje za čipe za namizne računalnike, Socket F s 1.207 nožicami. Izvirno je bilo to podnožje zasnovano kot večprocesorski vmesnik za delovne postaje in strežnike, zdaj pa Socket F mrzlično pripravljajo za uporabo v namiznih računalnikih kot odgovor na Intelovo strašljivo štirijedrno arhitekturo. Novo podnožje pa seveda zahteva nove procesorje, zato AMD razvija tudi nove Athlone 64 X2 za Socket F. Ti procesorji bodo najverjetneje nosili imena FX-70, 71 in 74, frekvence bodo znašale 2,66GHz, 2,8GHz in 3GHz, izdelani pa bodo v AMD-jevem dokaj starinskem 90nm proizvodnem procesu. Vsi procesorji bodo tudi imeli 2 x 1MB predpomnilnika. V seriji novih čipov bo tako samo FX-74 tisti, ki bo ponujal višje zmogljivosti v sistemih z enim procesorjem v primerjavi s trenutno najzmogljivejšim AMD-jevim čipom FX-62.

Ker AMD-jevi procesorji neverjetno dobro komunicirajo med jedri in imajo smešno nizke latence, pa vseeno obstaja možnost, da bo par procesorjev FX-74 dovolj, da se bo Kentsfield pošteno potil. Edini problem pa je seveda cena. Ni nam najbolj jasno, kako se bo AMD s parom 90nm čipom kosal z Intelovim 65nm izdelkom. Če cena za FX-74 ne bo krepko nižja od 150 tisočakov za procesor, bo po našem mnenju zapolnil le majceno nišo, v kateri ždijo le tisti najbolj zagrizeni ljubitelji AMD-ja.

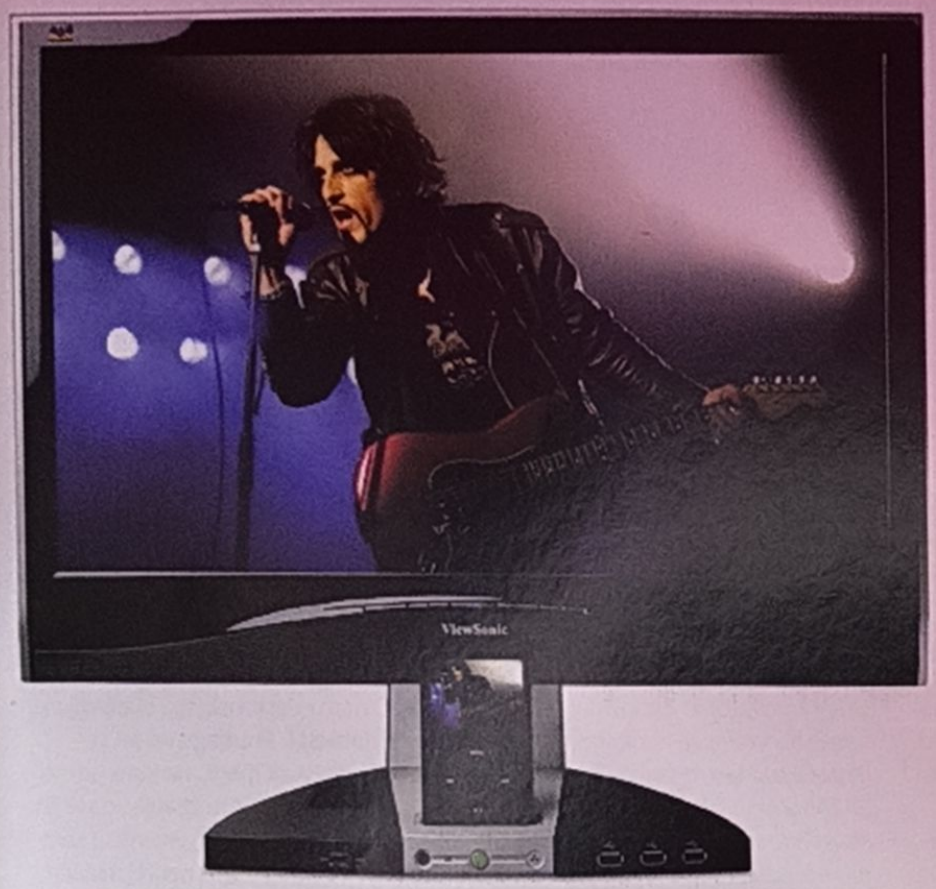
"AMD pripravlja serijo čipov Athlon 64 X2 za podnožje Socket F"

TELEFON-DLANČNIK

HTC TyTN

Cena 172.253 SIT (599€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.htc.si

Uporabniki smo morda končno dočakali aparat, ki združuje najboljše lastnosti telefona in dlančnika. Čas, ko smo v enem žepu nosili dlančnik, v drugem telefon, v roki pa notesnik, je morda končno mimo. HTC TyTN je pravi "titan" na svojem področju. Kot telefon deluje v omrežju GSM, EDGE in UMTS (3G). Za organizacijo skrbi povezava s programom *Outlook* in združljivost z *Microsoft Office*. Po želji lahko postane predvajalnik glasbe in videa. Odjemalec za e-pošto, ki podpira tudi priponke, več poštnih računov in vgrajen Internet Explorer poskrbijo, da ste vedno na tekočem s potrebnimi informacijami. Potrebujete navigacijo? Dokupite modul GPS s programsko opremo in WiFi, Bluetooth, večsmerni kolešček, kartice micro SD, tipkovnico QWERTY... Lahko počakate na naš opis ali pa zajezdite svojo neučakanost in ga kupite na **www.pasadena.si.**



VESOLJSKI ČUDEŽ

ViewSonic VX2245wm

Cena ok. 135.000 SIT (563,34€) **Na spletu** www.viewsoniceurope.com

Ah, ta vseprisotnost. Priključki za iPode se danes pojavljajo že vsepovsod, od BMW-jevih avtomobilov do glasbenih stolpov. Verjetno je edina niša, ki je še ni zapolnil, priključek za iPod za... iPod. Če smo čisto natančni, ni tako. Tokrat je ViewSonic dokazal, da se da iz te krave izmolsti še nekaj denarja – predstavil je namreč prvi monitor na svetu z integrirano bazno postajo za iPod. Glede na frekvenco, s katero Apple spreminja velikost in položaj vrat na iPodu, je nakup tega monitorja dolgoročno kar pošteno tvegan, res pa je, da cena še zdaleč ni pretirana za lep, 22-palčni LCD z nativno ločljivostjo 1.680x1.050 in odzivnim časom 5ms.

DVAKRAT TV

Hauppauge WinTV Nova-T 500

Cena ok. 38.000 SIT (158,57€) **Na spletu** www.hauppauge.com

TV kartica z dverna čipoma za zajem je preprosto nujna za vsak medijski PC, ki da nekaj nase. Kako bi se pa drugače lahko naslajali nad resničnostnim šovom, medtem ko snemate najnovejši del vedno bolj čudaške serije Lost? No, Hauppauge je vaš moralni in intelektualni propad še dodatno olajšal s tole kartico. Med glavnimi lastnostmi sta izjemno občuljiv čip za zajem za vse tiste uporabnike, ki nimajo dovolj kvalitetnega signala, in programska oprema za stiskanje in prenos videa na prenosne naprave. Najpomembnejše v tem trenutku, ko se leto 2006 zaključuje, pa je, da je Nova-T 500 popolnoma pripravljena na Windows Vista.

ŠE HITREJE

NVIDIA GeForce Go 7950 GTX

Na voljo samo vgrajen v notesnike www.nvidia.com

nVidiin najnovejši grafični procesor za namizne računalnike, GeForce 8800GTX, že mogoče pljuva piksle hitreje kot katerikoli čip doslej, a to sploh ni tako impresivno kot notesnik, ki se lahko po grafičnih zmogljivostih brez težav kosa s praktično katerimkoli namiznim računalnikom. Ta nVidiin novi čip za notesnike je vsekakor impresiven, saj ima 24 cevovodov za obdelavo pikslov, osem enot verteks, frekvenco jedra 575MHz in frekvenco pomnilnika 1,4GHz. To seveda pomeni, da je znatno zmogljivejši kot GeForce 7800GTX, ki je večino leta veljal za najzmogljivejšo kartico za namizne računalnike. Seveda je bil Dell prvi, ki si je priboril ekskluzivno pravico, da te čipe nekaj mesecev vgrajuje v svoje notesnike.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Neuspel poskus

Ker imate v vašem uredništvu velikokrat razne komponente, ki jih testirate za revijo, me zanima, kaj storite s testiranimi izdelki. Če se vam kakšen trdi disk ali grafična kartica praši na okenski polici, se vam toplo priporočam za simboličen odkup, saj si moj študentski žep kaj hujše "mašine" zaenkrat še ne more privoščiti. Skratka, priporočam se. :)

Domen

PCF pravi... Če lahko kakšno komponento kdaj tudi obdržimo, se ta po hitrem postopku znajde v računalniku prvega člana uredništva, ki se znajde ob pravem času na pravem mestu, tako da z odkupom žal ne bo nič. Še bolj žalostno (za nas) pa je dejstvo, da se takšno "ostajanje" zgodi tako poredko, da nam gre skoraj na jok.

Poziv k digitalni vstaji

Zakaj sem se odločil napisati ta poziv? Jezen sem kot pes na to pokvarjeno državo oziroma na naše zabite politike, ki nimajo ščepca pameti v svojih glavah in gledajo samo, kako bi narod čim bolj prinesli naokoli *[Izvirni izraz je bil tako neprimeren za objavo, da je odletel, še preden je lektorica zarila svoje kremplje v to rubriko, se pa zato strinjamo z jeznim tonom uporabljenega izraza. – Urednik]*. Včasih se res vprašam, če se potem, ko so izvoljeni in sedijo v svojih stolčkih, še kdaj spomnijo da so tam zato, ker jih je narod izvolil, in ne kar tako. No,da preidem k bistvu, zakaj takšna jeza in bes. Kako si lahko kdo sploh drzne uzakoniti tako slabo napisan zakon o nadomestilih za privatno in drugo lastno reproduciranje? Pa saj tega pameten, razgledan človek ne more napisati! Sami sebi pljuvajo v skledo. Sem skoraj prepričan da bo zdaj kupljenih original CD-jev slovenskih skupin še manj. In tudi srčno upam, da to bo tako, ker bo tisti, ki ga bo snel z interneta in kupil prazen CD, že s tem dal denar avtorjem in s tem poravnal račune. Če si lahko oni tako razlagajo zakone, da postavijo avtorske davke na vse prazne medije, diske, tiskalnike, fotokopirne stroje... si bomo pa tudi mi razlagali zakon tako, da smo z nakupom medijev za kopiranje tako ali tako že plačali. Da o karticah za fotoaparate in tiskalnike niti ne govorim. Pa kaj lahko prekopiram s fotoaparatom? Čisto vse so vrgli v isti koš.

Zaenkrat se podražitve še ne poznajo, ker so si uvozniki že prej naredili zaloge, ampak po novem letu, ko bodo prišle nove pošiljke, se bojim, da bo dražje. Nekaj se govori, da bo ustavno sodišče presodilo, ali ta zakon lahko velja. Ne vem, zakaj smo Slovenci taki prdci, da se ne upamo na ulice protestirat in smo raje tiho in požremo vse, kar nam serivarjo. En dan stran od računalnika in v čim večjem številu v Ljubljano, pred parlament, z jajci in pomidori in jim pokazat boga. Naj vidijo, da narod ni zadovoljen s takimi bedarijami, ki niso nič drugega kot kraja. Samo poglejte, kako to delajo v Franciji. No če bo pa ta zakon vseeno obveljal, potem pa vse pozivam, da kopirajo, snemajo z interneta, fotokopirajo knjige in tako naprej, in to v čim večjem številu. Poiščite prijatelju, sosedu, tetam, nonam, še nepriateljem, vse, kar rabijo in kolikor le lahko. Ne ozirajte se na avtorstvo, ne počutite se kot kriminalci, ker bodo avtorji dobili svoje honorarje, za vse druge organizacije pa tako ali tako ni pomembno, saj BSA, SAZAS, ZAMP, RIAA in ostale pravijo, da se vedno borijo samo za avtorje, da jim mi ne bi odžirali kruha. Me prav zanima, kako bodo pokraden cekin delili avtorjem. Upam,da bo tudi *PCFormat* malo več pozornosti namenjal tej temi in izkoristil svojo moč kot tiskan medij in izvajal pritisk na te neizobražene ustanove, bralce pa seznanjal z dogodki. Zdi se mi, da mnogo ljudi za to sploh ne ve ali pa stvari sploh dobro ne razume.

V BOJ JANEZEK BOJ, ZA PLOŠČEK SVOJ

Roman, Koper

PCF pravi... V uredništvu PCFormata se še danes odločamo, ali naj se ob novih idejah za "zaščito" avtorskih pravic smejimo ali jočemo, vsekakor pa smo tudi mi napištoljeni kot sto hudičev. Popolnoma se strinjamo, da bi Slovenija potrebovala nekaj dobrih masovnih stavk, pa ne samo zaradi popolnoma nesmiselnega uveljavljanja nadomestil. Predlagamo pa še nekaj – za vsak medij, na katerem so varnostne kopije, fotografije, ki ste jih sami posneli, lastni dokumenti in seminarske naloge in tako naprej, izdajte pristojnim organom račun za izplačilo avtorskih pravic. Saj nas menda ščitijo, kajne?

Pismo meseca

POSLOVILNO PISMO

Dragi PCFormat!

Ne pišem vam, ker bi bil eden od tistih, ki stokajo, da nimajo denarja za najnovejšo grafično kartico s 512 MB GDDR4, niti se ne pritožujem, ker nimam najmočnejšega Intelovega čipa Core 2 Duo.

Moja želja je zelo skromna in skoraj zanemarljiva za vse, ki živijo v večjih mestih. Že vrsto let se borim, da bi mi v mojem kraju omogočili dostop do širokopasovnega interneta. Za sabo imam že 147 odhodov na Telekom, 3 gladovne stavke, 75 anonimnih grozilnih pisem, dve pismi vaši reviji, dva poskusa samomora... Sedaj sem na koncu. Nič več mi ne more vrniti volje do življenja, zato sem se odločil, da končam svojo življenjsko pot. To nameravam storiti tako, da bom za sabo pustil nekaj, po čemer se me bodo spominjali. 26. 10. 2006 se bom odpravil na Telekom in jim postavil svoj poslednji ultimat. Če v 14 dneh od ultimata ne bodo storili ničesar, se bom odpravil na mariborsko športno letališče in najel ultralahko športno jadralno letalo, s katerim se bom 13. 11. 2006 zabil v drugo nadstropje Telekomovega centra.

Tukaj na koncu vas še vljudno prosim, da objavite to pismo, da mojim staršem ne bo potrebno plačevati osmrtnice.

Za objavo se vam že vnaprej zahvaljujem.

Mr. Devil

PCF pravi... Glede na to, da v časopisih nismo brali o tvojem načrtovanem drznem podvigu, predvidevamo, da si se odločil, da je življenje bolj zabavno, če nisi dva metra pod zemljo ali od glave do pete v mavcu. Žal nam polaganje kablov in prepiranje z birokratskimi uradniki ne leži najbolj, zato ti v tolažbo namesto širokopasovne povezave poklanjamo EnLightov ComboSpy, da bo tvoje življenje z računalnikom vsaj malce lažje.

IZREZANO S FORUMA

PCFormat » Ujemite plagiatorja!

Novinec

Objavljeno: 30.10.2006 @ 8:01 Naslov sporočila:

citiraj

Pridružen/-a: Ned Okt 2006 14:10
Prispevkov: 3

Ne gre samo za to, da se vidi predelava, ceprav to tu ni najbolje spretno narejeno. Nekateri pac poznamo vecino svetovnih ilustracij, ker redno spremljamo vse forume in dogajanja na to temo. Tako da bi zgresili kaksnega slovenca, je majhna verjetnost, da pa bi kaksno od teh ilustracij lahko ukradli, pa se manjsa. Sicer pa jaz osebno na takih natecajih ne bi tvegal s plagiatorstvom, ker je nagrada visoka, tako da prakticno krades 400k "denarja". Kazen za to pa ni mila, se posebej, ce te ne dobi samo komisija, temvec kasneje se avtor originalne slike.

Lexmarkova nova E serija tiskalnikov

A4 laserski tiskalnik
vgrajen obračalnik / duplex
hitrost: 28 - 33 str/min črno-belo
čas izpisa 1 strani: do 6,5 sekund
...
...

E250d	cena: 60.360 SIT / 251,9 EUR
E250dn	cena: 75.720 SIT / 316,0 EUR
E350d	cena: 100.680 SIT / 420,1 EUR
E352dn	cena: 124.680 SIT / 520,3 EUR
E450dn	cena: 152.520 SIT / 636,5 EUR

LEXMARK™

www.lexmark.si
www.alterna-i.si

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

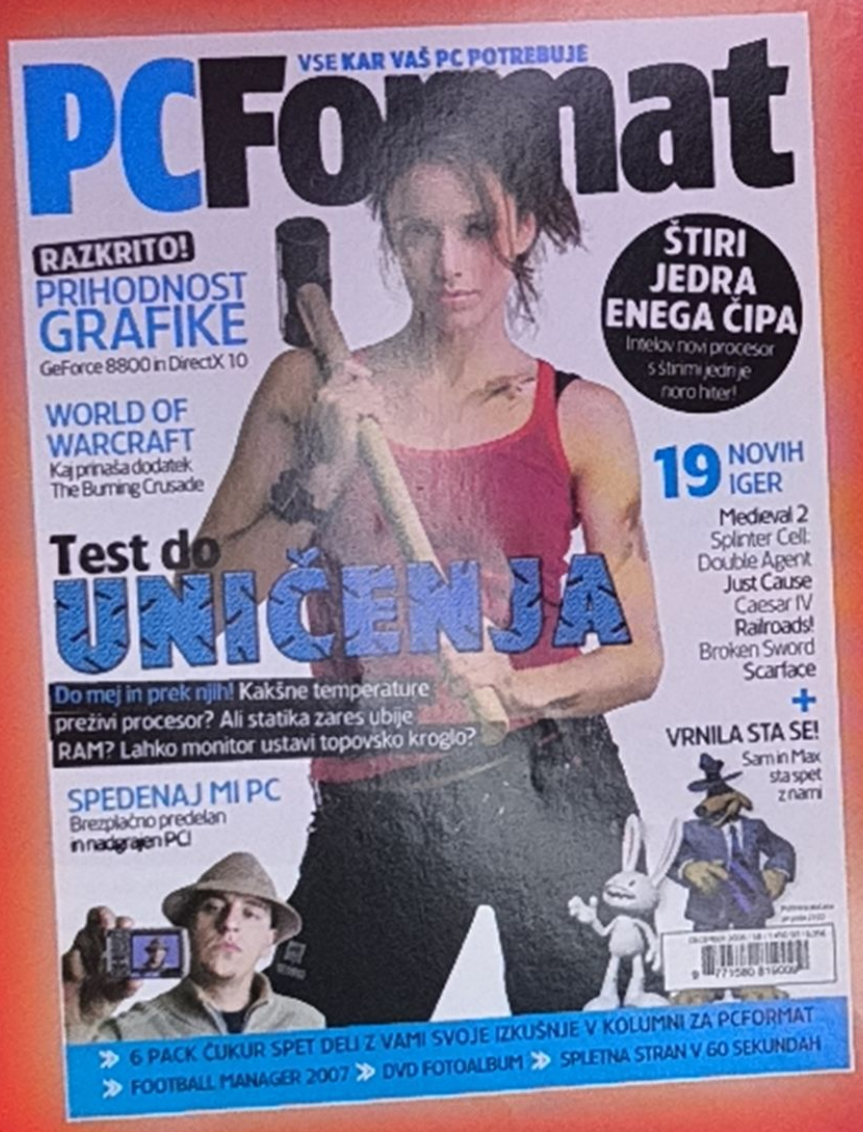
ALTERNA INTERTRADE

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€

18-mesečna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 21.750 SIT / 90,76€



PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Matrix Online**
- **Rainbow Six: Lockdown**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

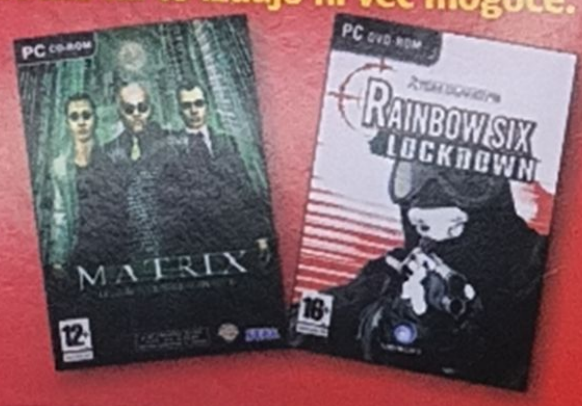
Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

POMEMBNO OBVESTILO

S 1. oktobrom 2006 smo ukinili CD izdajo *PCFormata*, tako da naročilo na to izdajo ni več mogoče.



Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročniki pozabili storiti – javite se nam čim prej

PCFormat-ova posebna ponudba

"PINNACLE PCTV ANALOG PRO PCI" za uživanje v stereo analogni televiziji (preko kabla ali antene) na osebnem računalniku ter poslušanje stereo radia FM in internetnega radia. Vključuje programsko opremo Pinnacle MediaCenter

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

PCFormat

Podari naročnino!

Si sploh lahko predstavljate boljše božično darilo od enega leta brezplačnega prejemanja revije *PCFormat* na dom?

Poznate računalniškega navdušenca, pa ne veste, kaj bi mu podarili za novo leto ali božič?
Ja, tudi mi vemo, kako težko je iskati darila zanje, saj se jim je težko prikupiti s puloverji, zapestnicami in podobnimi rečmi, strojno in programsko opremo pa imajo tako ali tako vedno najsodobnejšo.

Naj vam predlagamo rešitev – posebej zanj/zanjo naročite revijo *PCFormat*. Tako bo vsak mesec na tekočem z dogajanjem v svetu računalništva, zabaval se bo ob branju opisov najnovejše strojne opreme in izvedel marsikaj novega v številnih ekskluzivnih člankih. Sicer pa vse to verjetno že veste.

Kličite!

Nemudoma pokličite naš oddelek za naročnine na:

MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

Pišite!

Izpolnite spodnjo naročilnico in nam jo pošljite po pošti na naslov:

PCFormat
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Obdarite prijatelja!

Prejemnik darila bo o vaši lepi gesti pisno obveščen.

MOJI PODATKI

Ime in priimek
Ulica in številka
Mesto Poštna številka
Telefonska številka E-naslov

NAROČNINO POŠLJITE KOT DARILO:

Ime in priimek
Ulica in številka
Mesto Poštna številka

***PCFormat* naročam za** ☐ 12 mesecev ☐ 6 mesecev

NAROČNINO BOM PORAVNAL-A:

☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih

Kot darilo želim prejeti:

☐ Promocijski izvod revije *FHM* ☐ Promocijski izvod revije Digitalna Kamera

Naslov igre, ki jo želim za darilo _____

Naročnik prejme darilo, ko je znesek plačila za letno naročnino poravnan v celoti.

ZA VAS PEDENA: PuBBeC

spedenaj mi pc

V uredništvu *PCFormata* smo pripravljeni na vse. Vsaj tako smo mislili. Ko smo poklicali tokratnega izbranca akcije Spedenaj mi PC, nas je z enim samim vprašanjem okužil z ustno kapjo. Vprašal nas je, *zakaj* je bil izbran. Sicer smo znani po tem, da znamo dobre in smiselne odgovore na vse vrste vprašanj producirati v realnem času, ampak tole vprašanje nas je našlo osuple in nepripravljene in zato tudi ni dobilo dobrega odgovora. Razen če smatrate nerazumljivo momljanje kot dober odgovor. Je bilo pa vprašanje povsem na mestu.

Zato bomo v tem odstavku predstavili način izbire računalnika, vrednega predelave, oziroma *zakaj* nekoga izberemo, drugega pa ne. V prvi fazi iz množice pripelih prijav izločimo tiste v slogu "imam nov intelov štirijedrni procesor, Džiforsa 8800, 8GB RAM-a in 6TB trdega diska, prosim, če mi izboljšate računalnik". Če že želite nekomu povedati, da imate najboljši možen stroj, povejte raje komu, ki ga to zanima. V drugi fazi izvržemo tiste, ki napišejo premalo podatkov o računalniku ("imam računalnik s CD-jem in monitorjem" in podobni). Vse preostale skrbno pregledamo in delimo plus točke za priložene slike, za informacije o osnovni plošči, za dobro idejo v zvezi s predelavo, za podkupnino... Tista peščica, ki zbere največ točk, je nato poslana kralju PuBBeCu, ta pa z metodo, ki nam bo za vedno ostala skrivnost (in verjetno je bolje tako), izbere srečnega izbranca, ki mu bomo spedenali računalnik.

SVEDER V ROKE

Srečni izbranec je bil ta mesec Aljoša Sterle iz Ljubljane. Kolikor je lahko srečen, da je bil izbran in kolikor zna postavljati osupljiva vprašanja, toliko je tudi neodločen. Njegova prva ideja za predelavo je bila povezana z igro *Hitman*, druga ideja je bila džungla, če se prav spomnimo, tretja pa zeleni plameni. Sicer smo bili že dogovorjeni z glavnim junakom *Hitmana*, da se pride osebno podpisat na ohišje računalnika, tako pa smo zadevo preklicali in ohišje predelali v skladu s tretjo idejo. Upamo, da Agent 47 razdrtega zmenka ne bo vzel osebno, ker smo prepričani, da nam njegovo maščevanje ne bi bilo všeč. Da bi bila tudi notranjost podobno divja kot zunanjost, smo dodali tudi novo grafično kartico. Upamo, da bo lastnik prijetno presenečen.

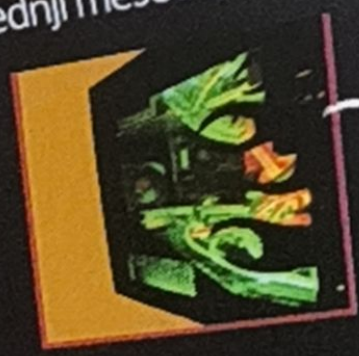
Je pa "spedenanček" pripravil tudi za nas eno presenečenje, zaradi katerega se je nesezut čevelj glavnega urednika bliskovito premaknil nevarno blizu PuBBeCove zadnjice. Samo negibčnosti urednika in naglemu posredovanju našega PuBBeCa se imamo zahvaliti, da ni prišlo do resnejših poškodb urednika. Računalnik se namreč po prihodu v uredništvo ni odzval na pritisk na gumb za vklop. Urednik je zamenjal barvo obraza za temno rdečo, PuBBeC pa za svetlo belo, a se je težava na srečo izkazala za sploh ne hudo in zelo hitro rešljivo s kosom lepilnega traku.

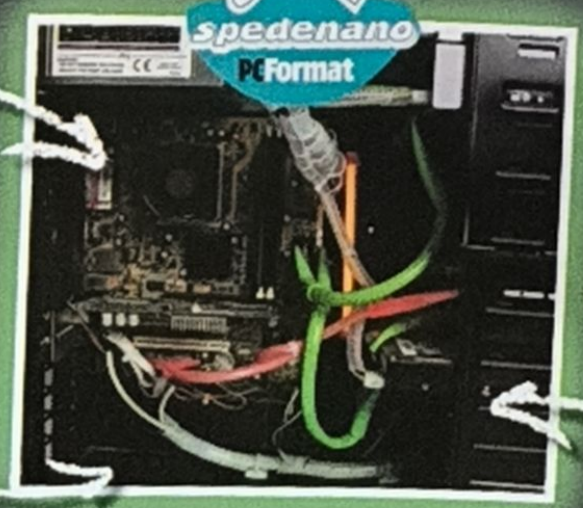
Bi si kljub temu drznili poslati vaš zastarel PC k nam na obdelavo? Sploh ni problema, veseli ga bomo, če se boste le držali preprostega skupka pravil, omenjenih v okvirčku Spedenajte moj PC. **PCF**

SPEDENAJTE MOJ PC

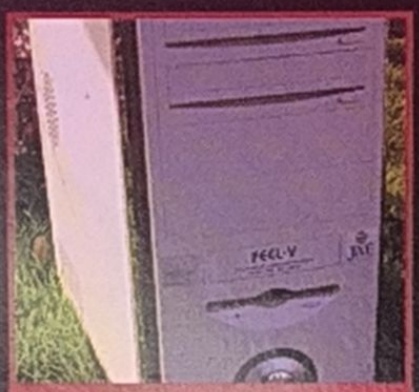
Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov spedenajmipc@pcformatslo.net in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC

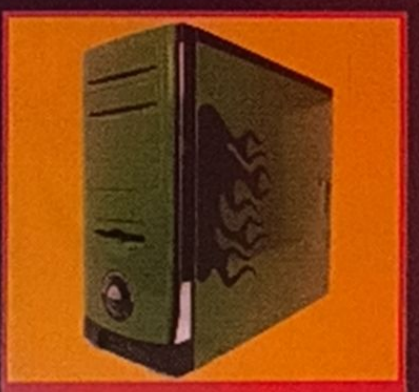




KAKO SMO SPEDENALI



PREJ :(



POTEM :)

1 Ekskluzivno razkrivamo veliko skrivnost - računalnike za to rubriko pravzaprav pedena PuBBeCova mačka. Tukaj si ogleduje, kje bo začela z žaganjem.

2 Občasno priporočamo to vsem našim bralcem. Ja, notranjost računalnika je pravo zbirališče prahu. Če so vsi deli dobro pritrjeni, lahko uporabite tudi sesalec.

3 Da bi pogled v notranjost čim bolj vzradostil oči, smo računalnik tudi znotraj prebarvali s črno barvo. Obiačenja razmetanih kablov še nikoli nismo izpustili.

4 Neonke so na svojem mestu, tako da notranjosti manjka zdaj samo še bolj poskočna grafična kartica. Spodaj levo lahko vidite tretji predlog za predelavo ohišja.

5 Predlog pravzaprav sploh ni bil slab, zato je PuBBeC (oziroma njegova mačka) radostno prijel v roke žago in se lotil uničevanja ohišja. Poti nazaj v tej fazi ni več..

6 Ko smo levo stran preluknjali in zamašili s pleksijem in desno stran oblepili, je na vrsto prišla "streha". PuBBeC se je odločil, da bi bila dva ventilatorja prav seksi.

7 Opala. Prav krasno je tole, se strinjate? Zeleno-črna kombinacija s pleksijem in vzorcem plamenov daje eleganten in športen videz. Nam je všeč.

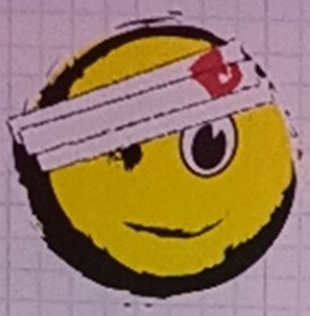
POTREBŠČINE

Za odlično počutje in videz računalnika smo poskrbeli z naslednjimi dodatki, ki jih je prispevalo podjetje IN.PU.T:

- 1x grafična kartica
- 1x rdeča hladna katoda Akasa
- 1x zelena hladna katoda Akasa
- 3x barvni kabli
- 2x zelen ventilator Akasa
- 2x zaščitna mreža za ventilator
- 1x komplet za ureditev kablov

input
www.akasa.com.tw • sales@akasa.co.uk
akasa

Testirano do uničenja



Testirano do UNIČENJA

Koliko pretepanja dejansko lahko prenese vaša oprema? Pridružite se nam pri odstranjevanju varovalk

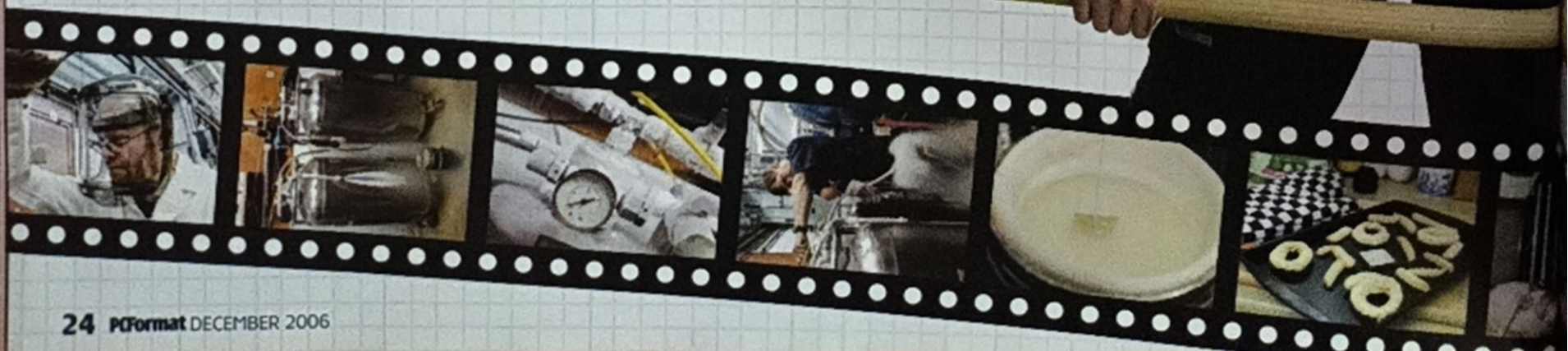
OPOZORILO!
Nekateri od izvedenih testov so lahko izjemno nevarni, zato so jih izvajali strokovnjaki v kontroliranih pogojih in z upoštevanjem najbolj strogih varnostnih predpisov. Verjetno tudi sami dobro veste, da tega **NE SMETE POČETI DOMA!**

Markiz de Sade je pred davnimi časi napisal: "Uničenje je, tako kot ustvarjanje, ukaz narave." Poba je mogoče res bil totalno nor, a se vseeno popolnoma strinjamo z njegovimi trditvami. Uničenje je namreč končna postaja vsakega kompleksnega sistema. Lahko bi rekli, da je odgovor na vprašanje, ki ga postavlja stvaritev. Mi bi pa radi vedeli naslednje: kaj se zgodi, če ne upoštevamo garancije in računalniške komponente v enem samem podvigu podvržemo naporom, ki bi jih bile drugače deležne v petih življenjskih ciklih?

Vprašanje se nam je seveda zdelo blazno zanimivo, zato bomo na naslednjih straneh predstavili, kako je naša ekipa amaterskih znanstvenikov poskusila najti odgovor nanj in kako smo iskali razsvetljenje skozi serijo natančno načrtovanih in primerno izvedenih eksperimentov. In niti enkrat samkrat nismo zaploskali, ko je šest kilogramov težka topovska krogla zadela monitor, nismo se hihitali, ko se je procesor srečal s tekočim dušikom, in sploh se nismo smejali, ko smo skozi občutljive pomnilniške čipe spustili nešteto amperov. Niti enkrat. Prisežemo.

"Mi smo znanstveniki: radovedni smo in iščemo odgovore na prava vprašanja s pomočjo podrobno načrtovanih eksperimentov"

Za vse naprave, ki smo jih tokrat preizkusili, obstaja nabor pravil, kaj lahko z njimi počnete in česa ne. Nas je zanimalo vse tisto, česar ne bi smeli početi. Ali pregrevanje procesorju res skuri možgane? Ali statična elektrika res ubije pomnilnik? Ali so podatki na trdem disku res tako občutljivi na magnetno polje? Resnica je tukaj. Dame in gospodje, pripravite beležke, eksperiment se bo začel.



Procesorji
Vam lahko postrežemo še s prilogo?

Tveganje, da bi skurili procesor je največja nočna mora vsakega navijalca. Če ste previdni in postopno višate nastavitve in če imate seveda vsaj približno spodoben hladilnik, je možnost, da boste dokončno uničili procesor, dokaj majhna.

Pa kaj še! Tako smo vsaj ugotovili. Ekstremne temperature bodo prav gotovo naredile kar nekaj škode, kajne? Glede na to, da smo Pentium IV 3,8GHz že uspeli prignati do kar 98°C (med testiranjem precej obupnega Thermaltakeovega bakrenega hladilnika), smo želeli narediti še korak naprej. V bistvu smo želeli preskočiti za kar 100% in procesor segreti na 200°C.

In zato smo se odpravili v *PCFormatovo* hišo groze. Z muko smo našli pekač in pečico nastavili na 200°C. Kot vsi dobri kuharji, smo seveda počakali, da je lučka na pečici ugasnila. Heh.

Prava znanost pa zahteva tudi primerno hrano za možgane, ta pa pride iz polnega želodca, zato se je naš Sempron 3600+ znašel v družbi fino narezanega krompirja, ker je bilo pač treba združiti prijetno s koristnim.

***PCFormatova* nova dieta, prvi dan: če smo čisto iskreni, bi lahko bil bolj zapečen...**

Pol ure kasneje smo vzeli pekač iz pečice. Rumeno zapečen krompirček je bil neverjetno dober, a je bil procesor pravo razočaranje. Ko smo ga ohladili na sobno temperaturo, smo ga stlačili v osnovno ploščo in zagnali računalnik, ki pa se je takoj samo še ugasnil. Tako smo ugotovili, da pečice in procesorji niso združljivi.

Pretirano hlajenje

Če je toplota slaba, je mraz dober, kajne? Ker smo si res želeli odgovoriti na to večno vprašanje, smo skočili v PCF-mobil in se odpeljali do prvega raziskovalnega laboratorija. Tam so nas popeljali po hodnikih, ki so nas tako spominjali na Black Meso, da nam je bilo kar tesno pri srcu.

Procesor smo želeli kar najbolj ohladiti, in edina snov, s katero bi nam to lahko uspelo, je vaš in naš prijatelj, tekoči dušik. Ta namreč zavre pri temperaturi 77,2K (-196°C za tiste, ki jim računanje ne gre dobro od rok), kar pomeni, da je tako hladen, da boli. Dobesedno. To nam je jasno, čeprav nismo tiščali prstov vanj, da bi to ugotovitev tudi preverili.

Opremili so nas z masko, laboratorijsko haljo in rokavicami, nato pa smo nič hudega sluteč čip privezali na kos žice in ga spustili v lonec tekočega dušika, kjer je takoj zabrbotal kot lonec pravkar kuhanega ričeta – pri sobni temperaturi je bil čip dobesedno vrel za dušik. Ko se je brbotanje poleglo, smo čip rešili iz enolončnice. Kakor hitro je bil na prostem, je začel zmrzovati kot jagodni sladoled, saj je vlaga iz prostora na njem začela zmrzovati. Reveža smo pustili, da se je spet segrel na sobno temperaturo in vse je bilo videti v redu.

Naš testni računalnik pa se s tem ni strinjal, saj se absolutno ni hotel zagnati. Strokovnjaki v laboratoriju so nam pojasnili, da je temperaturni šok najbolj verjetni krivec, saj je osnova, na kateri ždi čip, najverjetneje počila zaradi temperaturne razlike. Očitno so imeli čisto prav.

To je bilo resno opravilo, za katerega smo si morali nadeti smešne ščitnike.

Tekoči dušik je najbolj srečen pri temperaturi 273°C. Kako se bo v njem obnesel naš procesor?

Računalniška izvedba čajne vrečke? Obožujemo vse vrste čajev in tudi tokrat nismo mogli iz kože.

Pustite v vroči pečici, dokler zlato ne porumeni, in ponovno zaženite računalnik.

Trdi diski

Trdi po imenu, trdi po naravi

Trdi diski, na katerih so podatki shranjeni magnetno, so bili vedno precej občutljivi na elektromagnetna polja. A koliko je "precej"? Ker se še predobro spomnimo katodnih monitorjev, ki so jih lahko zmedli že dovolj veliki zvočniki, nas je zanimalo, kaj bi se zgodilo, če bi kaj podobnega poskusili še s trdimi diski. Čisto navaden glasbeni stolp se nam ni zdel pravi za testiranje česa takega, zato smo na pomoč poklicali prijatelje glasbenike, ki imajo v prostoru za vaje pošten (POŠTEN) komplet ogromnih (OGROMNIH) zvočnikov.

Test smo izvedli tako, da smo računalnik postavili med zvočnike, a je disk delal brez vsakih težav, zato smo se seveda morali znebiti ohišij računalnika in zvočnikov. Prepričani smo bili, da se bo disk tako vsaj pritožil. Pa ni kazal takšnih teženj – še ko smo magnete direktno pritrdili nanj, je še vedno delal brez kakšnih težav.

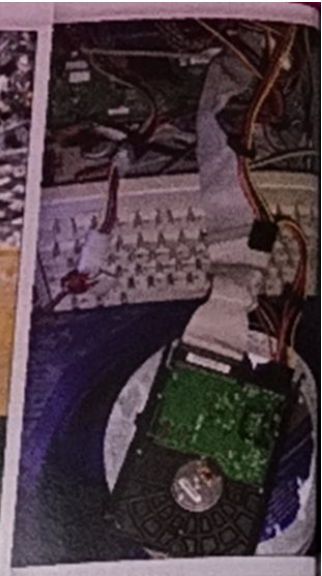
Razočarani, a ne obupani, smo se odločili poiskati še večji magnet, saj smo podatke, shranjene na disku, res želeli trajno uničiti. Navdih je prišel hitro, kot temni Superman, ki v *Supermanu II* pohodi svoj nemočni alter ego, saj smo se spomnili na avtoodpad in njihov magnet.

Po nekaj telefonskih klicih in krajših pogajanjih smo našli voljnega donatorja in se odpravili preizkusit industrijski elektromagnet. Stvar lahko pobere mrtve avtomobile, zakaj za vraga ne bi mogla uničiti našega diska?

Navdušeno smo opazovali velikansko pošast, ko se je dinamo zagnal in ko je magnetna glava zaplavala nad naš ubogi disk. S premikom ene same ročice se je disk dvignil, skupaj z nekaj kovinskimi odpadki, magnet ga je zavihtel naokoli in ga spustil na neodpustljivi beton.

Popraskan in prašen disk smo priključili v testni računalnik in poskusili zagnati sistem. Vztrajni disk je na začetku sicer malce potarnal in nam dal lažno upanje, da je naša naloga končno izpolnjena, nato pa je v nekaj sekundah naložil Windows XP brez vsakih težav. Nadebudni pogon nas je tako navdušil, da smo mu prihranili nadaljnje muke, šli vsi na svoja kolena in osramočeni priznali poraz.

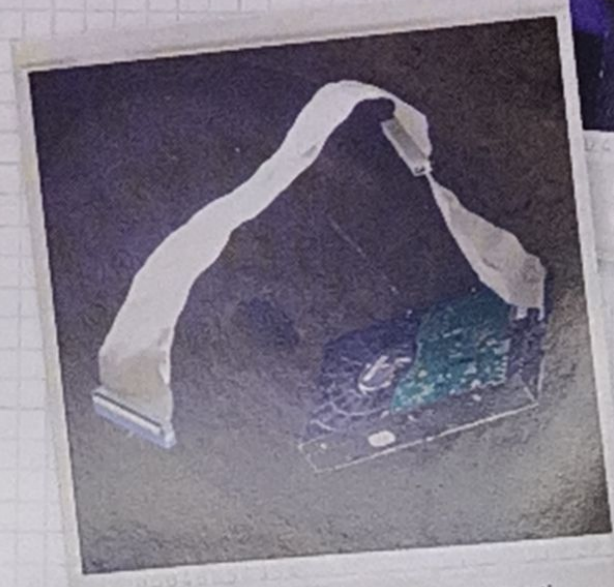
Trdi diski so neverjetno občutljivi na magnete, kajne? Poznate morda boljši način preverjanja te trditve?



Magnetno polje teh nizkotonce moglo do živega našim podatk

"Magnet je trdi disk dvignil, ga zavihtel naokoli in spustil na neodpustljivi beton"

Celo po tako bolečem mučenju pogon preživel – s podatki vred



Niti padec na beton ni mogel resno poškodovati našega diska. Katanec bi nekoč rekel: "Kapo dol."

Sodba: Preživel!

Ta magnet lahko dvigne fička, ne more pa ubiti trdega diska. No, to pa je čudno.

Nauk zgodbe? Trdi diski so trpežni kot žeblji.

Mini razdalje

Sodba: Preživel!

V vsakem trdem disku mora biti točno določen pritisk zraka, da bi bila bralno/pisalna glava na točno določeni razdalji od plošč. Sistem je podoben kot pri krilih letala – če je pritisk prenizek, ni dovolj vzgona, ki bi glavo držal na pravi razdalji in pogon bo odpovedal.

Na vsakem trdem disku je prezračevalna luknjica, poleg katere je običajno nalepka z opozorilom, da je ne smete prekriti. To je povezava med glavo in zunanjim svetom, torej z normalnim pritiskom. Kaj se torej zgodi, če ne upoštevate opozoril in se igrate z lepilnim trakom? Mi smo to seveda preizkusili in zamašili luknjo (he, he) ter disk večkrat testirali pri polni obremenitvi po 15 minut. Delovanje samo je bilo sicer nekoliko omejeno, a nič ni kazalo, da bi disk odpovedoval, a je že gospod Palahniuk lepo povedal: "V dovolj dolgem časovnem obdobju je možnost preživetja vsakogar enaka nič." To je vsaj nekatere med nami za prvo silo potolažilo.

Pomnilnik
Van De Graaffovo mučenje

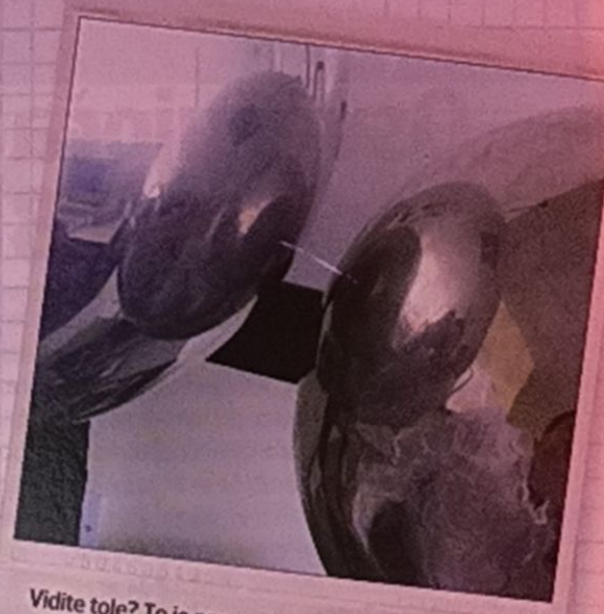
Odpiranje škatle čisto nove komponente in trganje hermetično zaprte antistatične vrečke, ki dragoceno elektroniko ščiti pred statično elektriko, ki mogoče pleše po vaših prstih, je samo po sebi skoraj orgazmično početje. Vsi smo že slišali, da se statična elektrika in računalnik razumeta približno tako dobro kot razjarjen bik in prodajalna s porcelanom, zato smo se odločili te govorice preveriti, in sicer z največjim generatorjem statične elektrike, kar smo jih lahko našli.

Statično elektriko je seveda mogoče precej enostavno ustvariti; s sintetičnimi nogavicami malce zaplešite po preprogi in se dotaknite kljuke na vratih, pa boste deležni iskrenja. Takšni miniaturni drobci elektrike za nas seveda niso dovolj dobri, zato smo iskali način, kako lahko pomnilniški modul sprožimo s pravo znanstvenofantastično strelo. Za to smo seveda potrebovali profesionalce s tega področja.

Dr. Frankenstein ni bil na razpolago in Nikola Tesla je bil ravno pri frizerju, zato smo iskali naprej in našli laboratorij, sredi katerega se je bohotil tako imenovani Van de Graaffov generator, pošast prav neverjetnega videza, ki generira nore količine statične elektrike.

Preden pa smo začeli s komponentami mahati pred iskrečo se srebrno kroglo, smo želeli generator preizkusiti in pri tem nas je nagradil s pošteno strelo, ki je preskočila kar zajetno razdaljo. Ko smo bili zadovoljni, da fizika dela svoje v vseh štirih cilindrih, smo v enačbo vključili 256MB pomnilniški modul. Poskrbeli smo, da smo ga dobro zapekli z vseh strani, zato smo vsakemu kontaktu po vsej dolžini modula predstavili elektriko od blizu.

Zdaj vas prav gotovo zanima, kakšen je bil rezultat, kajne? Modul je še vedno deloval! Na naše velikansko razočaranje je testni računalnik cele ure brez težav delal samo z enim modulom. To nam je dalo misliti – če je pomnilniški modul nemogoče uničiti s statično elektriko iz Van de Graaffovega generatorja, potem bi ga bilo pravzaprav skoraj nemogoče po nesreči ubiti med čisto navadnim sestavljanjem računalnika...



Vidite tole? To je prava elektrika. In vaš ponižen pomnilnik jo celo prenese brez večjih težav.

Van De kdo?
Ni bila to včasih rock zasedba?

Sodba: Preživel!

Van de Graaffov generator, ki ga je leta 1929 izumil Robert J Van de Graaff, uporablja statično elektriko, ki jo generira z vrtenjem dielektričnega traku za pozitivni naboj votle kovinske krogle. Če približate ozemljen kos kovine, kot je na primer naš pomnilnik, bo naboj preskočil s krogle, ko napetost doseže točko, na kateri lahko premosti prostor med obema predmetoma. No, to pa se sliši impresivno.

Lonec z medom

Sodba: Mrtev

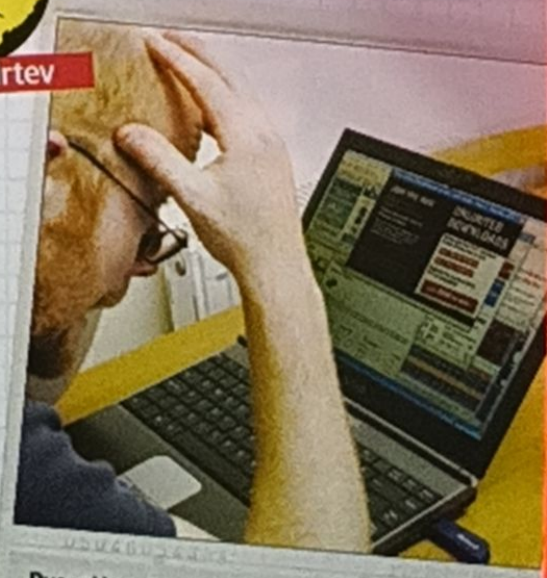
Kako dolgo traja, da deviški računalnik podleže zlobi interneta? Po vseh pričevanjih sodeč, ne dolgo, a ker smo radovedni kot sam hudič, smo morali to nujno preveriti. Vzeli smo torej čisto svež trdi disk in nanj namestili svežo kopijo Windows XP, odpovedali pa smo se samodejnemu posodabljanju sistema, požarnemu zidu v Windows in vsem zaščitam pred škodljivimi programi.

Na začetku je bilo v našem sveže nameščenem navideznem svetu vse rožnato. *Internet Explorer* se je zbudil, kakor hitro smo kliknili na ikono, zato smo se seveda odpravili na potep po spletu. Za dve uri. Toliko časa je bilo namreč potrebno, da so odpadla kolesa z našega računalnika.

Prva stvar, ki smo jo videli, je bilo nekaj reklamnih oken in peščica opozoril neznanih "razvijalcev" protivirusnih programov. In nato je *IE* preprosto umrl. Po ponovnem zagonu *IE* je ta sicer deloval, a je vztrajal, da nimamo povezave z internetom, čeprav nas je Windows prepričeval, da vse deluje brez težav. Tako je nastopil čas za ponovni zagon.

Ko je zvončkljanje uvodne špice potihnilo, nam je bilo jasno, da je samo še vprašanje časa, kdaj bo trajno utihnil tudi cel računalnik. Na zaslonu so se pojavljala pozdravna okna neznanih programov, ki so takoj izginila, a so nam dala vedeti, da se naš test nezadržno približuje koncu. Naša pričakovanja so se uresničila, ko je *IE* začel delati le še po deset minut, ti kratki izbruhi delovanja pa so bili pospremljeni z opozorili o bližajočem se koncu in z neskončnim številom reklamnih oken. Vsakič, ko se je brskalnik sesul, je bilo potrebno ponovno zagnati računalnik. *Spybot* je pokazal, da je v sistemu 188 različnih oblik škodljivih programov, kar je bilo več kot dovolj, da je bil računalnik praktično neuporaben.

In kdaj je končno nastopila smrt našega testnega subjekta? Po ubogih dveh urah in pol.



Dve uri in pol od sveže namestitve do popolnega sesutja sistema. Strašljivo.

Osvežujoča oljna kopel za C3PO

V sem je kristalno jasno, da je metanje računalnika v vodo slaba ideja. V času, ki je potreben, da vaši možgani prstom dopovedo, da bi bilo dobro izvleči napajalni kabel, je v kadi samo še scvrt kup neuporabne plastike in silicija. Razlog za to ni ta, da se elektrika in tekočina ne razumeta, temveč dejstvo, da je voda prevodna tekočina. Če bi našli tekočino, ki bi lahko odvajala toploto, ne da bi prevajala elektriko, bi lahko računalnik mirno potopili vanjo, pa še hladen bi ostal.

Ta ideja se je utrnila v glavah letečega Holandca Eba Eppenga, ko je organiziral zabavo zase in za še dva prijatelja, Matthijsa van der Plaatsa in Antona Dijkstro. "Anton, Matthijs in jaz smo običajno imeli zabavo vsake tri mesece," pravi Ebo. "Zabave so bile ponavadi tematske. Priprave so trajale kar dolgo in za tisti dan sem prišel na idejo, da bi popolnoma utišal računalnik."

Od kod je torej prišel navdih za oljni računalnik? "Kot otrok sem vedno razstavil vse, kar mi je prišlo pod roke, in tako sem se spomnil, da sem enkrat razstavil transformator, v katerem je bilo olje. Spomnil sem se, da mi je oče takrat povedal, da je olje namenjeno hlajenju transformatorja. Tako sem pač začel razmišljati, kakšno olje je bilo in kako bi ga lahko uporabil."

Ker je poba znanstvenik, je o vsem skupaj seveda pošteno razmislil. "Niti najmanjšega pojma nismo imeli, katera olja niso prevodna, zato smo kupili več različnih in ugotovili, da je arašidovo olje res dober izolator, istočasno pa je bilo eno najcenejših olj v trgovini."

No, zdaj veste. Z enim samim sprehodom do trgovine lahko dobite tih in čisto potopljen računalnik. Le ne prenaglite se in v olje nikar ne tlačite diska ali optičnega pogona. Če potrebujete več pomoči pri ponavljanju te norosti, se odpravite na **www.eppenga.com/liquidpc-tech**, a ne tarnajte, če vaš računalnik kopeli ne bo dobro prenesel.

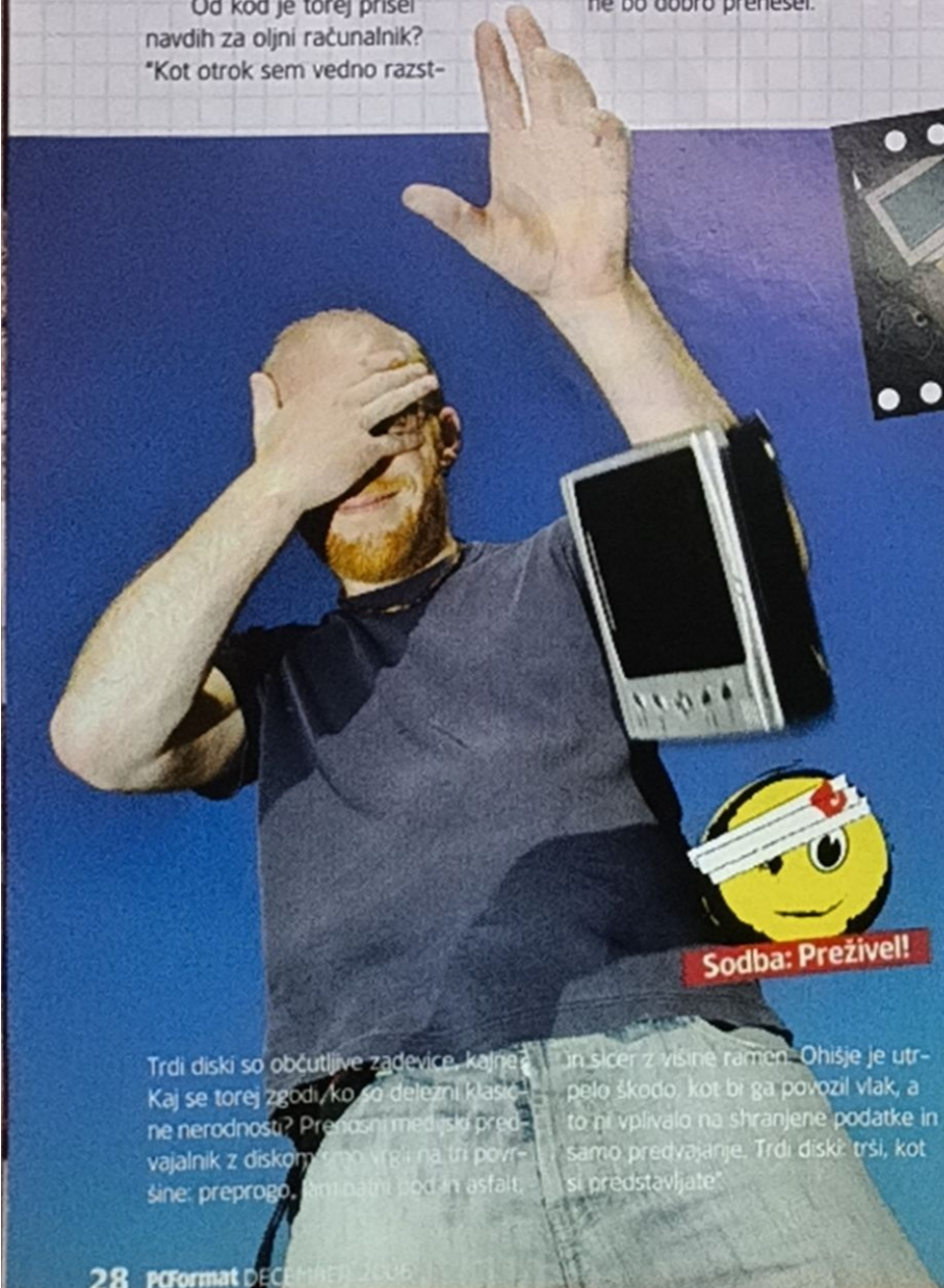
Vsak atom v našem telesu nam pravi, da je to narobe. Nori Nizozemci so to vseeno naredili.

"Z enim samim sprehodom do najbližje trgovine lahko dobite tih in čisto potopljen računalnik"

Kaj se zgodi potem?

Ebo Eppenga razkrije skrivnost...

"Sistem smo poganjali tri, štiri ure, nehal pa ni zato, ker bi odpovedal. Glavni razlog za odpoved je bil ta, da nam je bilo dolgčas in smo se mu odločili ponuditi še pivo. V tistem trenutku smo bili žejni in smo mislili, da bi verjetno računalniku tudi sedel vrček hladnega, po vsem tistem olju. Pivo ga je ubilo v nekaj sekundah." Dobro je vedeti, da fantje niso pozabili na zabavo med vsemi tistimi napornimi tehnološkimi inovacijami.



Trdi diski so občutljive zadevice. Kaj se torej zgodi, ko so deležni klasične nerodnosti? Prenosni medijski predvajalnik z diskom smo vrgli na tri površine: preprogo, kamnato pot in asfalt, in sicer z višine ramen. Ohišje je utrpelo škodo, kot bi ga povozil vlak, a to ni vplivalo na shranjene podatke in samo predvajanje. Trdi diski: trši, kot si predstavljate.

Kdo je trdoživ?

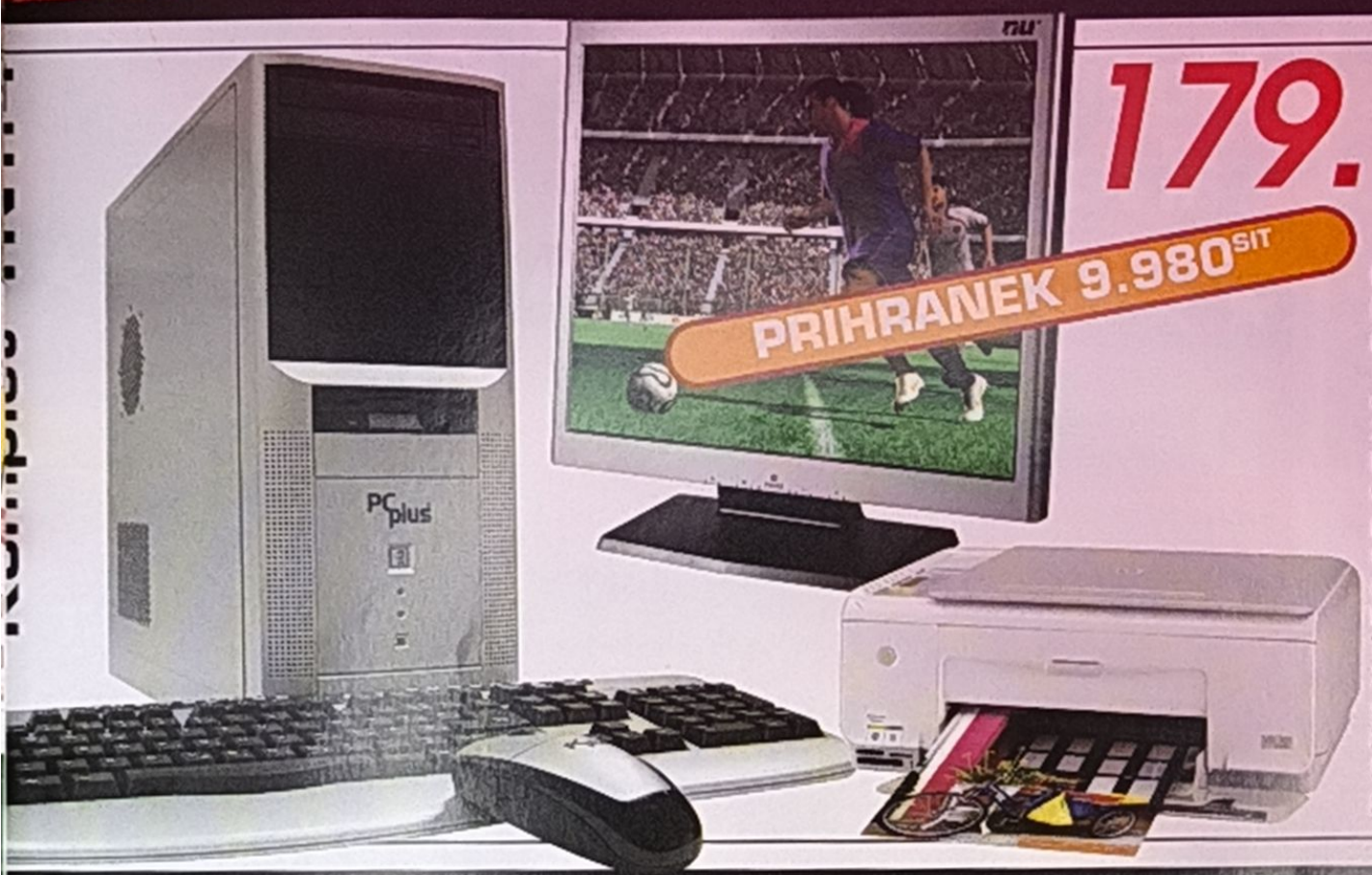
Če vas res skrbi ranljivost vašega računalnika, si lahko seveda omislite sistem, ki je izdelan za ekstremne okoliščine. Pred časom smo si že ogledali (in uničili) Panasonicov oklepnik ToughBook, a zdaj se je v ulico priselil nov mulc, General Electronic GoBook XR-1.

Poganja ga procesor Core Duo, tako da vam igranja *Quakea* v puščavi ali v kotlu belila* ne more preprečiti nihče. V bistvu boste omejeni samo z lastno odpornostjo na temperaturo in kemikalije. Glede na to, da sta v notesnik vgrajena sistem GPS in brezžični vmesnik in ker je tako robusten, da bi ga bila vesela vsaka vojaška enota, uporabnikov teh notesnikov igre verjetno ne bodo zanimale. Mednarodni varuhi miru in enote plačancev lahko poizvejo več na strani **www.gd-computing.com**.

GE GoBook XR-1: brez težav bo prenesel, če boste grdo ravnali z njim.

* Da, GoBook lahko vržete v belilo in ga še vedno zaženete.

Harvey Norman



179.990

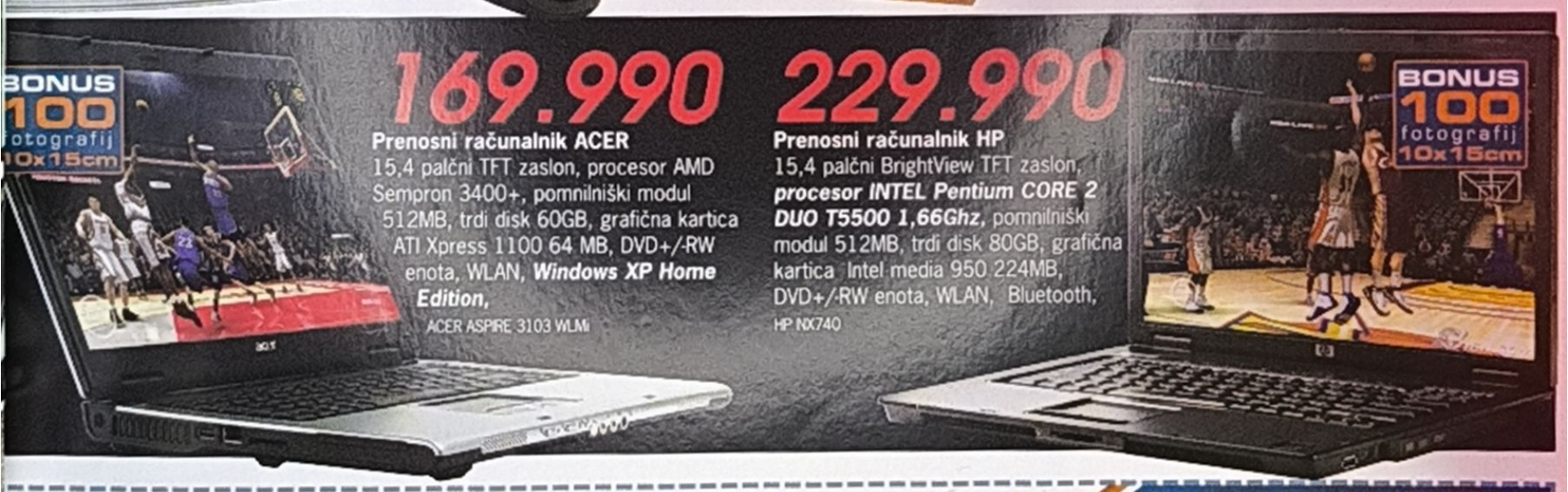
BONUS 100 fotografij 10x15cm

PRIHRANEK 9.980 SIT

Računalnik TNT.4
Procesor AMD Athlon 64 3000+ AM2, pomnilniški modul 512MB, trdi disk 160GB, DVD+/-RW enota, grafična kartica ATI Radeon X300 SE HM 256MB/512MB PCI-E DVI TVO ***99.990***

LCD zaslon NU L-912A
velikost 19 palčni, ločljivost 1280 x 1024 pik, odzivni čas 8ms, svetilnost 250 cd/m², kontrast 600:1, zvočniki ***59.990***

Multifunkcijska naprava HP
Tiskalnje: ločljivost 4800x1200 pik, do 22 črnih str./min. in do 20 barvnih str./min.,
kopirna naprava: pomanjšava/povečava 50-400%, **optični čitalec:** 1200 x 2400 pik, 32MB spomina, HP C3180 ***29.990***



BONUS 100 fotografij 10x15cm

169.990

Prenosni računalnik ACER
15,4 palčni TFT zaslon, procesor AMD Sempron 3400+, pomnilniški modul 512MB, trdi disk 60GB, grafična kartica ATI Xpress 1100 64 MB, DVD+/-RW enota, WLAN, ***Windows XP Home Edition,***
ACER ASPIRE 3103 WLMi

229.990

Prenosni računalnik HP
15,4 palčni BrightView TFT zaslon, ***procesor INTEL Pentium CORE 2 DUO T5500 1,66Ghz,*** pomnilniški modul 512MB, trdi disk 80GB, grafična kartica Intel media 950 224MB, DVD+/-RW enota, WLAN, Bluetooth,
HP NX740

BONUS 100 fotografij 10x15cm

Harvey Norman
Foto Center

Izdelujemo digitalne fotografije!

DO 7.12.17 SIT

Fotografija 10x15cm

Cena 17SIT za fotografije 10x15cm velja do 7. decembra 2006!

Brezplačen kupon

za izdelavo 20 fotografij 10x15cm

Izdelujemo iz:
- digitalnih fotoaparatov
- mobilnih telefonov s fotoaparatom
- spominskih kartic
- CDjev

Fotografije od 9x13cm do velikosti 84x119cm!

Arhiviranje fotografije na CD!

Harvey Norman Ljubljana in Koper

Ljubljana, Letališka 3D, 1000 Ljubljana, tel.: 01/585 50 00, Koper, Ankaranska c. 3C, 6000 Koper, tel.: 05/6100 100

Kako nevaren je prah?

Osebna izkušnja pomeni, da lahko pri *PCFormatu* potrdimo, da hišni prah povzroča pregrevanje računalnika. Vse prevečkrat smo namreč popravljali nedelujoče računalnike s sesalcem. Prah zadržuje toploto, vsi pa dobro vemo, da je toplota slaba (to smo s testom tudi dokazali).

Zanimalo pa nas je, če lahko prah tudi povzroči požar. Vsekakor se zdi, da bi lahko – majhni delci vnetljivih materialov, ki lebdijo okoli električnih vezij prav gotovo niso dobra ideja, zato smo preživeli že kar nekaj noči budni, ker nas je bilo strah, da bo računalnik zagorel, medtem ko bomo mi tavali po Mižalah.

Res pa je, da smo kar nekajkrat budni pričakali sončni vzhod, ker smo celo noč razmišljali, če se nismo slučajno nalezli česa groznega na ograji stopnišča v lokalnem nakupovalnem centru, tako da lahko mirno rečemo, da smo prav nenavadno paranoični.

Na osnovno vprašanje pa še vedno nimamo odgovora. Kaj če bi se v napajalniku nabralo dovolj prahu, da bi ta povzročil kratek stik. Ali bi nas lahko vse upepelilo? Zato smo seveda pograbili testni računalnik in polno vrečko iz sesalnika in se odpravili do najbližje gasilske postaje, da bi videli, če so naši strahovi upravičeni. Na veliko zabavo prisotnih gasilcev se ni zgodilo prav nič. Nobenih plamenov. Še Windows se ni sesul.

Kako nevaren je torej prah? Vsekakor ne bi dovolili, da bi se ga v ohišju nabralo preveč, a predvsem iz higienskih in hladilnih razlogov, ne zaradi nevarnosti požara.

Monitor LCD in ohišje: salva in grom!

Dva največja kosa opreme na tem testu smo s težavo zaupali Gregorjevim morilskim rokam in njegovim sposobnostim za popolno uničenje vsega, kar leze in gre. Na začetku se je vse skupaj zdelo prav dobra ideja, a je Gregor začel dobivati prav nenavadne prebliske za to, kdo bi bil primeren kandidat za testiranje. Niti najmanj nismo pričakovali, da bo za to nalogo vpoklical ameriško konjenico.

09:00 Vpoklic

Naši nižji častnik Mraz in poročnik Potočnik (rima!) sta se javila na dolžnost v glavnem štabu *PCF*. Njuna misija: uničiti blindirano ohišje in standarden monitor LCD. Legenda pravi, da lahko monitor LCD zadrži kroglo, a legenda nič ne pravi o tem, kako *velika* bi naj bila ta krogla...

11:00 Zbor

Člani uredništva smo se odpravili na bojno polje na zbor. Seveda nismo bili primerno oblečeni, a smo vseeno uspeli zbrati konfederacijske enote in se pripraviti na boj. Prepričani smo bili, da bi moral 6-kilogramski top iz ameriške državljanske vojne nalogo več kot primerno opraviti...

11:45 Varnost na prvem mestu

Vojska je bila temeljito obveščena o nalogi. Ko se je smeh polegel, je topniška enota ugotovila, da je *PCFormatov* načrt prenevaren, zato so nas, top in vso opremo preselili na bližnji griček. To so naredili, da se komu v bližnji okolici ne bi kaj zgodilo.

12:00 Ogenj!

Kljub poskusom našega vrlega fotografa, da bi se postavil v linijo izstrelka ("Če pa od tukaj ničesar ne vidim!"), smo se ostali člani uredništva varno postavili za top. Razpostavili smo še izvidnike, ki so pazili na mimoidoče, in nabili top. Monitor smo postavili na vrh lestve in samo še čakali na salvo.

12:05 Zamašen top!

Najprej smo se veselo smejali in zafrkavali, potem pa se top ni več želel pogovarjati z nami. Smodnik se ni hotel vžgati, tako da je cev ostala nevarno polna. Hrabra duša iz topniške enote je končno pograbila nabijač in ga potisnila v cev. Vsi smo zadržali dih, ko je fant butal v kroglo, nato pa se je živ in zdrav počasi umaknil." To se nam je letos prvič zgodilo," je rekel, ko si je brisal pot s čela.

12:10 BUM!

Drugi poskus je popolnoma uspel. Top nam je z veličastnim pokom skoraj razparal bobniče, monitor pa se je zvrnil z lestve. Ko se je po žveplu smrdeč dim polegel, smo se zbrali okoli monitorja in ocenili škodo. Na naše velikansko presenečenje, je bil zaslon popolnoma nepoškodovan!

12:12–12:30 Mitsko!

Vojaki so želeli na vsak način razstreliti monitor, skupaj z neprebojnim mitom.

S tem bi general Custer mogoče nekoč komu kaj dopovedal, a je naš monitor ostal neomajen.

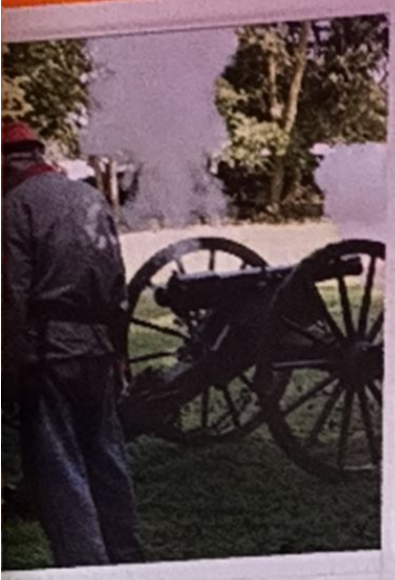
Topniški ogenj niti z majhne razdalje ni mogel ustaviti našega vrlega monitorja.

"Po še štirih strelih in celo z dvojnimi polnjenji je bil monitor še vedno v enem kosu"

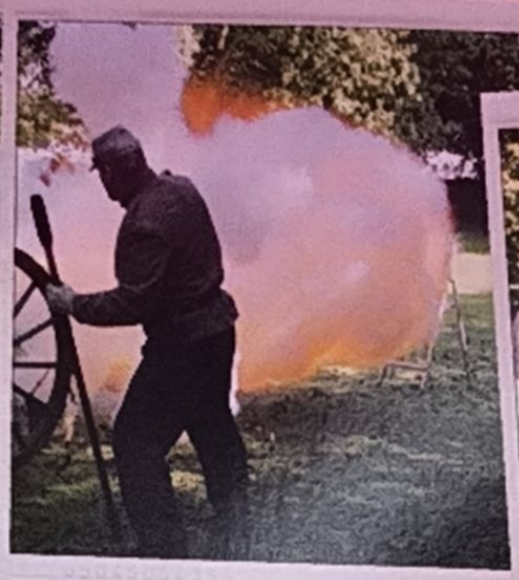
Bo vaš prašen PC eksplodiral sredi noči?

Sodba: Preživel!

Testirano do uničenja

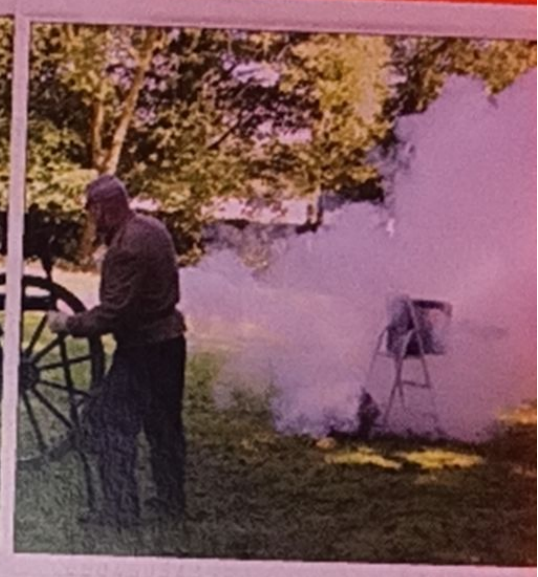


vonj po karbidu visi v zraku, ko se hrabra odpravi prižgat vžigalno vrvico...



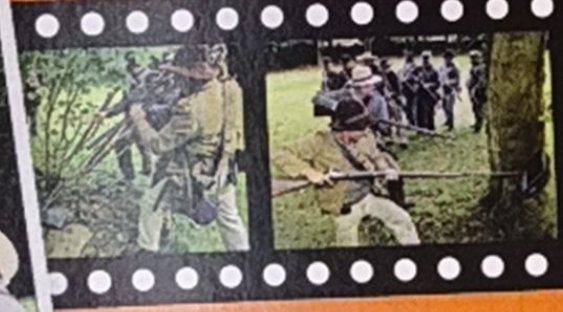
BUM! Ogenj in tako naprej. Niti en računalniški monitor tega ne bi mogel preživeti. Ali pač?

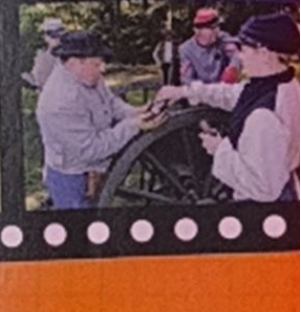
Po hitrem štetju glav smo šli ocenit škodo... in bilo je kaj videti.



Da, dima je bilo ogromno, a je naše ohišje razneslo s prav impresivnim bumom.

esni, ker je monitor preživel, so se naši novi rijatelji nanj spravili z bajoneti.





"Top nam je skoraj razparal bobniče, monitor pa je padel z lestve"

a po *še štirih strelih* pri vedno krajših razdaljah in celo z dvojnimi polnjenji, je bi monitor še vedno v enem kosu! Seveda je bil obtolčen, ožgan in čisto črn, a je pokazal skoraj čudežno odpornost na vse, kar smo zabrisali vanj.

Naš monitor si je vsekakor zaslužil odlog smrtne kazni.

12:45 Oklep!

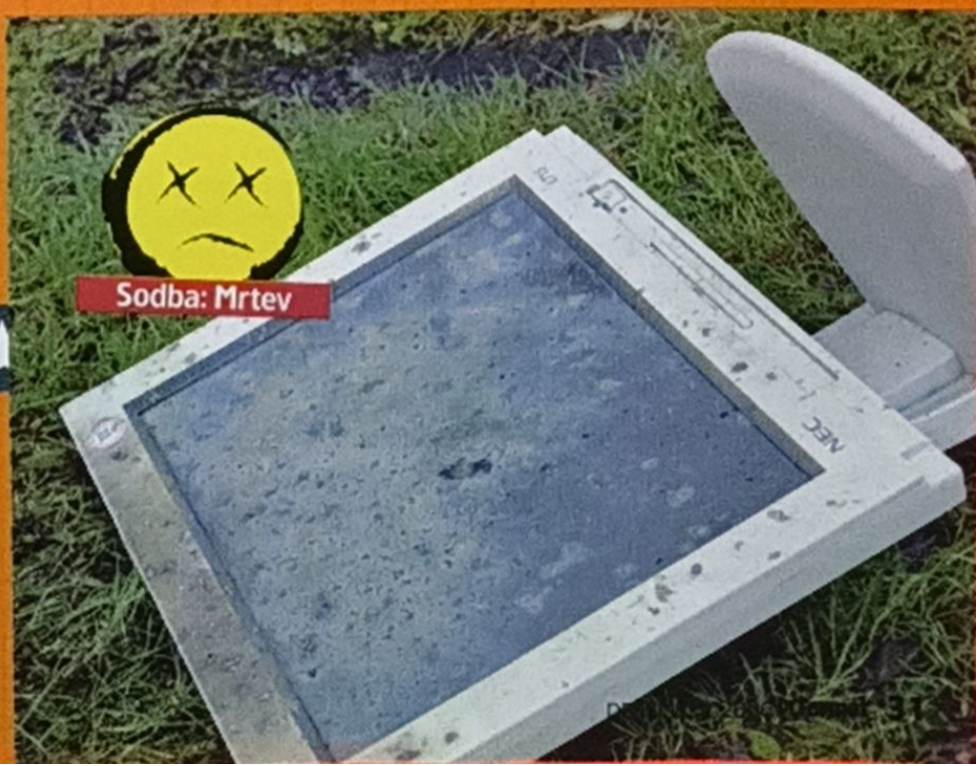
Naslednje je bilo na vrsti ohišje za PC, ki je imelo ojačano aluminijasto sprednjo stranico in se nam je zdelo čisto preveč postavljaško, da ga ne bi kaznovali. Od spredaj je bilo ohišje mogoče res ojačano, a vam bo vsak topničar povedal, da v oklepnik nikoli ne streljaš od spredaj. Raje nameriš v zadek.

12:50 To jim ne odgovarja...

"Pritisk eksplozije je to naredil," so povedali fantje iz topniške ekipe po neverjetnem dogodku. Od pritiska, ki se je po eksploziji ustvaril v ohišju, je le-to razneslo od znotraj, tako da so stranice odpadle, sprednjo stranico pa je odneslo dobrih deset metrov stran. Mi smo bili impresionirani, gledalci pa ravno tako.

13:00 Namestite bajonete!

Ko so pospravljali opremo, so nam člani vojaške enote povedali, da je njihova čast omadeževana. Ohišje je sicer izdihnilo, a jih je monitor dobesedno spravil ob živce. Prepričevali smo jih, da si je monitor zaslužil odlog smrtne kazni, a smo se na koncu strinjali z njihovim poveljnikom, da bi bilo prav, če bi lahko fantje svojo moč pokazali kako drugače. Ko so na puške namestili bajonete, smo se strateško umaknili, oni pa so se na reveža spravili s prav neokusnim veseljem.



Prihodnost GRAFIKE

Je Microsoftova najnovejša grafična platforma zares revolucionarna? Prav gotovo je. A, kakor smo odkrili tudi sami, razlaga, zakaj je tako, ni dovolj preprosta, da bi jo lahko stlačili na eno stran ali celo v en odstavek

Svetlikajoča se voda, bleščeči kostum in fantastični učinki senčenja. Nič ne zapolni velikanskih zevajočih lukenj v igralnosti vaše povprečne strelske igre kot vrhunski grafični učinki. Zaploskajte zatorej dobremu staremu standardu DirectX 9. Gre za multimedijski programerski vmesnik oziroma programersko knjižnico (API ali Application Programming Interface), na katerem temelji velika večina najbolj naprednih in očesu najbolj prijetnih grafičnih pogonov za igre za PC na planetu Zemlja. Postavil je temelje za vrsto vrhunskih tehnologij 3D renderiranja, vključno s senčniki pikslov in verteksov, ki jih je mogoče v celoti programirati, ter neskončno vrsto vizualnih sladkorčkov, kamor prav gotovo sodijo razne napredne vrste teksturiranja in osvetljevanja. Direct X je eden glavnih razlogov, da lahko PC brez milosti v silicijevo kašo zmečka vse ostale, običajnim uporabnikom namenjene naprave za grafično renderiranje.

V bistvu je že DirectX 9 tako močan, da lahko mirno rečemo, da so obstoječi igričarski naslovi za PC zgolj popraskali površino njegovih zmogljivosti. Veliko pove tudi dejstvo, da celo zapriseženi nasprotniki Microsofta in operacijskega sistema Windows XP priznavajo, da pa je DX9 ena izmed tistih stvari, ki se ji je res vredno klanjati. A ko je govora o grafiki za PC, vedno velja, da je tisto, kar je danes še vrhunska tehnologija, že jutri zastarela reč, ki lahko domovanje najde kvečjemu v kakšnem muzeju. Grafična revolucija se ni končala in se tudi v bližnji prihodnosti še ne bo. To dokazuje tudi ta članek.

FAKTOR X

O glavnem akterju tokratne teme pa ne moremo govoriti, ne da bi omenili tudi Microsoftov nov operacijski sistem, zloglasni in (pre)večkrat prestavljen Windows Vista, ki naj bi končno izšel konec tega leta. Morda Vista res ne bo kaj več kot zgolj lepotna preobrazba sistema Windows XP in morda se je bomo res spomnili zgolj kot binarni dokaz, da Microsoftovi programerji niso sposobni brez večjih napak dokončati večji programski projekt. A če bo že vse ostalo šlo narobe, se bo na Visto splačalo čakati samo zaradi DirectX 10. Ja, tudi mi sovražimo klišeje, ampak ne gre drugače, kot da rečemo, da DX10 predstavlja naslednji veliki korak v grafiki za namizne računalnike.

Chris Donahue, eden izmed glavnih pri Microsoftu za DirectX, pravi, da so se tokrat projekta prvič po prvi različici DirectX lotili povsem na novo. "Ostale različice DirectX so bile nadgradnje prve različice, ki smo jo predstavili ob izidu Windows 95," pove Donahue. Novi standard veliko pridobi tudi na račun novega pristopa Viste do gonilnikov naprav, še posebej na račun pristopa do grafičnih gonilnikov, ki se imenuje Windows Display Driver Model ali na kratko WDDM. Donahue ni skromen v svojih izjavah: "DX10 predstavlja največji skok naprej kar zadeva grafično predstavitev, od prihoda originalnega DirectX naprej."

Eve Online (zgoraj) in *Unreal* (desno) bo DX10 temeljito predrugačil.

DirectX 10 v 55 besedah

Hitra razlaga za neučakane

Hitrost, stabilnost, učinkovitost in nove finte. Dobro, to je razlaga v samo šestih besedah, a vseeno je dovolj, da dobite grobo sliko. DX10 predstavlja nov začetek za standard DirectX in prvič podpira grafične kartice z združenimi senčniki za piksle, vertekse in geometrijo. DX10 bo povečal podrobnosti v igrah bolj kot katerakoli predhodna različica tega standarda.

“Na Visto se bo splačalo čakati že samo zaradi Direct X 10”

Preden pa pošteno zagrizemo v grafične senčnike, cevovode za renderiranje in podobno, pa pojasnimo nekaj Microsoftovih bolj tehnoloških poimenovanj. DirectX 10 je v bistvu množica multimedijskih programerskih knjižnic (API), ki dajo programerjem na voljo veliko programskih ukazov, s katerimi lahko izjemno učinkovito in na preprost način izkoristijo različne kose strojne opreme,

“Podpore za DirectX 10 v Windows XP ne bo. Nikoli...”

vključno z grafično kartico. Direct3D 10 je tako ena izmed teh knjižnic, ki je odgovorna za izrisovanje 3D grafike v krasnem novem svetu DX10. Ker je knjižnica Direct3D doživela v tej različici toliko popravkov, se je Microsoft dolgo celo poigraval z idejo, da bi zadevo preimenoval v WGF (Windows Graphics Foundation). Na koncu so se marketingarji v glavnem štabu Microsofta odločili, naj raje ostane ime D3D10. Da bi bil ta tekst bolj razumljiv in v skladu z dosedanjim označevanjem, pa tudi zato, ker je povprečen bralec, ki se ne ukvarja s programiranjem, tega vajen, bomo vedno, kadar bomo govorili o novi Microsoftovi 3D platformi, uporabili kar splošen izraz DX10 (ki, kakor smo povedali, vključuje še marsikaj drugega).

Zdaj, ko smo tole razčistili, se lahko končno zaženemo v najpomembnejše lastnosti DX10. Povedano na kratko je DX10 pravi stroj za renderiranje, ki je popolnoma neobremenjen s strani preteklih različic DirectX. Iz tega je mogoče takoj izpeljati tri stvari. Prvič, DX10 sam po sebi ne poskrbi za združljivost nazaj z igrami, ki so narejene za prejšnje različice DirectX. Za stare igre bo tako skrbela nova različica DirectX 9, ki je znana kot DX9.L in v sistemu Windows Vista teče ob rami DX10. Drugič, ker DX10 komunicira z gonilniki na povsem drugačen način, ne bo nikoli na voljo za Windows XP. Za kaj takšnega bi bilo potrebno jedro operacijskega sistema Windows XP korenito spremeniti in verjetno ne potrebujete nas, da bi vedeli, da se kaj takega ne bo zgodilo. In tretjič, DX10 bo hitrejši in bolj učinkovit, kljub kopici novih možnosti. Deloma je za to odgovoren način, na katerega DX10 pristopa do komunikacije med strojno in programsko opremo, deloma pa za to poskrbijo tudi optimizirane dinamično povezane knjižnice (DLL), ki ne vključujejo več funkcij iz prejšnjih različic DirectX, ki so že tako dolgo zoprno zavirale delovanje.

V življenju obstaja še kaj drugega kot igre, veste

DirectX 10 in namigi o neigričarskih aplikacijah za vašo grafično kartico

Še pred nekaj leti ni bilo nobenega dvoma, kateri čip znotraj računalnika se ponaša z največ mišicami: to je bil glavni procesor. Najnovejši grafični procesorji pa se lahko brez težav kosajo z glavnimi procesorji, tako po številu tranzistorjev kot tudi po sami moči. Intelov procesor Core 2 Duo, ki ga sestavlja nič manj kot 291 milijonov tranzistorjev, ima v bistvu manj logičnih vrat kot ATI-jeva pošast X1950, ki se ponaša s 384 milijoni tranzistorjev.

Če poznate te številke, potem boste laže razumeli, da se programerji trudijo to silno moč grafičnih procesorjev izkoristiti še za kaj drugega kot zgolj za igre. Seveda, grafični procesor je zelo specializirana rezina silicija, ki za razliko od glavnega procesorja ni sposobna poprijeti za vsako delo. A bodo s prihodom množice ukazov za združene senčnike v DX10 grafični procesorji postali bolj fleksibilni, prijazni do programerjev in močnejši kot kadarkoli prej. Za začetek je tu nova množica mogočnih 3D lastnosti DX10, ki bodo grafičnim procesorjem, kakršne bomo imeli v namiznih računalnikih, omogočale renderiranje posebnih učinkov, ki bodo po kakovosti lahko stali ob boku filmskim posebnim učinkom. Posledica tega bi lahko bili prizori na monitorjih, ki bi konkurirali izdelkom Hollywooda.

Povrhu vsega pa zasnova gonilnikov v Visti omogoča bolj jasen dostop do grafičnega procesorja. Dodajte k temu še mogočno specifikacijo združenih senčnikov in izpeljemo lahko, da bo DX10 sprožil novo dobo “negrafičnih aplikacij”, ki se jim s tujko reče tudi General Purpose Graphics Processing Unit Applications ali GPGPU. Sledenje žarkom, nevronske mreže in kriptografija so samo nekatera področja, ki bi zelo verjetno lahko izkoristila bolj splošno usmerjene grafične procesorje. Najbolj očitno področje, kamor bi se lahko razširile negrafične aplikacije pa je seveda simulacija fizikalnih zakonov. Čeprav DX10 sam po sebi ne podpira fizikalnih procesorjev, bodo izboljšave pri fleksibilnosti programiranja grafičnega procesorja in dostopa do njega prav gotovo naredila podporo fizikalnim zakonom na grafični kartici bolj učinkovito.

Vista proti XP	PODPORA ZA MULTIMEDIJSKE KNJIŽNICE	MODEL SENČNIKOV	STABILNOST	HITROST	POMANJKLJIVOSTI?
WINDOWS XP	DirectX 9 in podpora za vse prejšnje različice DirectX. Podpore za DX10 ne bo. Nikoli.	Shader Model 3 je sicer sofisticiran in močan, vendar zaradi ločenih senčnikov za piksle in vertekse nastajajo težave pri uravnoteženosti bremena.	Stabilnost sistema je v nevarnosti zaradi gonilnika grafične kartice, ki deluje v samem jedru sistema (“kernel mode”).	DirectX 9 trpi za hudim sindromom upočasnitve, kadar mora izrisati večje število objektov, ki se pojavijo hkrati na sceni.	Ker številne lastnosti DX9 niso obvezne, morajo razvijalci iger večkrat spisati različno kodo za ATI-jeve in nVidiine grafične kartice, kar vzame veliko časa.
WINDOWS VISTA	Polna podpora za DirectX 10. DirectX 9.L poskrbi za podporo starejših različic.	Shader Model 4 zahteva združene in popolnoma programirljive senčnike. Iz te specifikacije se je že rodil prvi procesor z združenimi senčniki, nVidin G80.	Gonilnik grafične kartice deluje v uporabniškem načinu in vsaj teoretično ne more povzročiti sesutja sistema.	DirectX 10 se ne naslanja na nobeno prejšnjo različico DirectX. Zaradi tega je boljši, hitrejši in veliko bolj učinkovit.	Zdaj je podpora za vse lastnosti DirectX 10 obvezna. Vse igre za DX10 bodo imele eno samo kodo, zaradi česar odpade optimizacija za določene kartice.

Realistični odboji svetlobe dodajo pomemben kanček realizma bitkam v *Eve Online* (spodaj).

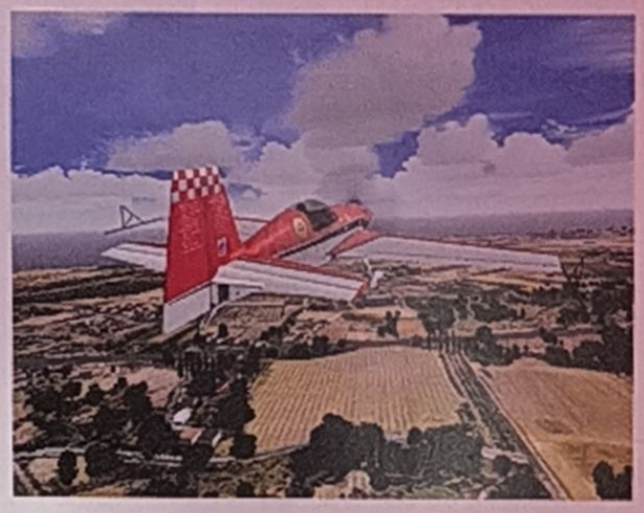
Ravsanje s pošastjo

Pet kratkih vprašanj za Chrisa Donahueja, vodjo oddelkov poslovnega razvoja, iger za Windows in razvoja naprav. Sliši se dolgočasno, a v bistvu je eden izmed glavnih fac podjetja Microsoft pri razvoju standarda DirectX

1 Zakaj DirectX 10 ne bo na voljo lastnikom operacijskega sistema Windows XP?
DirectX 10 je zgrajen na novi platformi, imenovani Windows Vista Display Driver Model (WDDM), ki je zasnovana, da bo povzdignila zmožnosti grafičnih kartic na nov nivo, hkrati pa bo poskrbela za boljšo stabilnost in zanesljivost. Direct X 10 zahteva posebne lastnosti operacijkega sistema Windows Vista, saj lahko le tako v popolnosti izkoristi vse prednosti grafične strojne opreme, pri tem mislim predvsem na funkcionalnosti, ki jih ponuja WDDM. WDDM med drugim omogoča virtualizacijo grtafičnega pomnilnika in grafičnega procesorja in tako odpira nova vrata tako razvijalcem iger na podlagi DirectX 10, kot tudi samim igralcem.

2 Ali bo DirectX 10 izboljšal videz in funkcionalnost grafičnega uporabniškega vmesnika Viste?
Grafični uporabniški vmesnik Windows Vista temelji na Windows Presentation Foundation (WPF), ki je enoten programerski model za gradnjo aplikacij, pa naj gre za aplikacije, ki so nameščene v sistem, ali pa aplikacije, ki jih naloži spletni brskalnik in so na voljo sistemom Windows XP SP2, Windows Server 2003 SP1 in tudi Windows Vista. Grafična komponenta WPF temelji na DirectX 9, kar omogoča združljivost s prejšnjimi operacijskimi sistemi. (*PCF* pravi: krajša različica odgovora je torej "ne").

3 Kako DX10 pripomore k sposobnosti grafične kartice, da simulira fizikalne pojave?
Kombinacija nove arhitekture DX10 za programerje in grafične kartice ter novega modela gonilnikov odpira nove možnosti za grafične procesorje. Uporaba grafičnega procesorja za operacije, ki niso povezane zgolj z grafiko, sem sodi denimo ravno fizika, je ena izmed teh novih možnosti.



4 Ali bodo prihodnje različice DirectX podpirale čipe za preračunavanje fizike?
Sodelujemo s podjetji, ki trenutno izdelujejo fizikalne pogone (programske in strojne) in glede tega v tem trenutku nimamo nobene izjave za javnost.

5 Ali je DirectX 10 soroden standardom za Xbox 360?
DirectX 10 je povsem nova zbirka knjižnic za programerje. Xbox 360 uporablja za grafiko DirectX 9. DirectX 10 vidimo kot največji korak naprej v računalniški grafiki, odkar smo predstavili DirectX za Windows 95, zato upravičeno pričakujemo, da se bo izkazal kot revolucionarna tehnologija za igre v bližnji prihodnosti.

Alan Wake bo očitno zelo prepričljiv razlog, da nadgradite sistem na Windows Vista.

DODATNE LASTNOSTI

Zdaj že veste, da je bil DX10 temeljito predelan in izpiljen za čim bolj učinkovito delovanje. Vedeti pa morate tudi, da s seboj prinaša tudi ogromno novih funkcij in lastnosti, kjer gotovo najbolj izstopa Shader Model 4, najnovejša v dolgi vrsti specifikacij za grafične senčnike. Shader Model 1 je predstavil preprosto programiranje senčnikov s pomočjo celih števil in prvič omogočil vse tiste posebne učinke, ki še danes povzročajo mokre sanje pri vseh navdušencih nad PC-ji – realistično valovanje vode, odbijanje svetlobe in vse te finte. Shader Model 2 in 3 pa sta pod svojima pazduhama prinesla programiranje na nivoju decimalnih števil in podporo za programe senčnikov, ki so prinesli skoraj filmski videz iger, ter celo vrsto kakovostnih posebnih učinkov (sem sodijo vročinska meglica, prepričljiva zameglitev zaradi hitrosti in podobno).

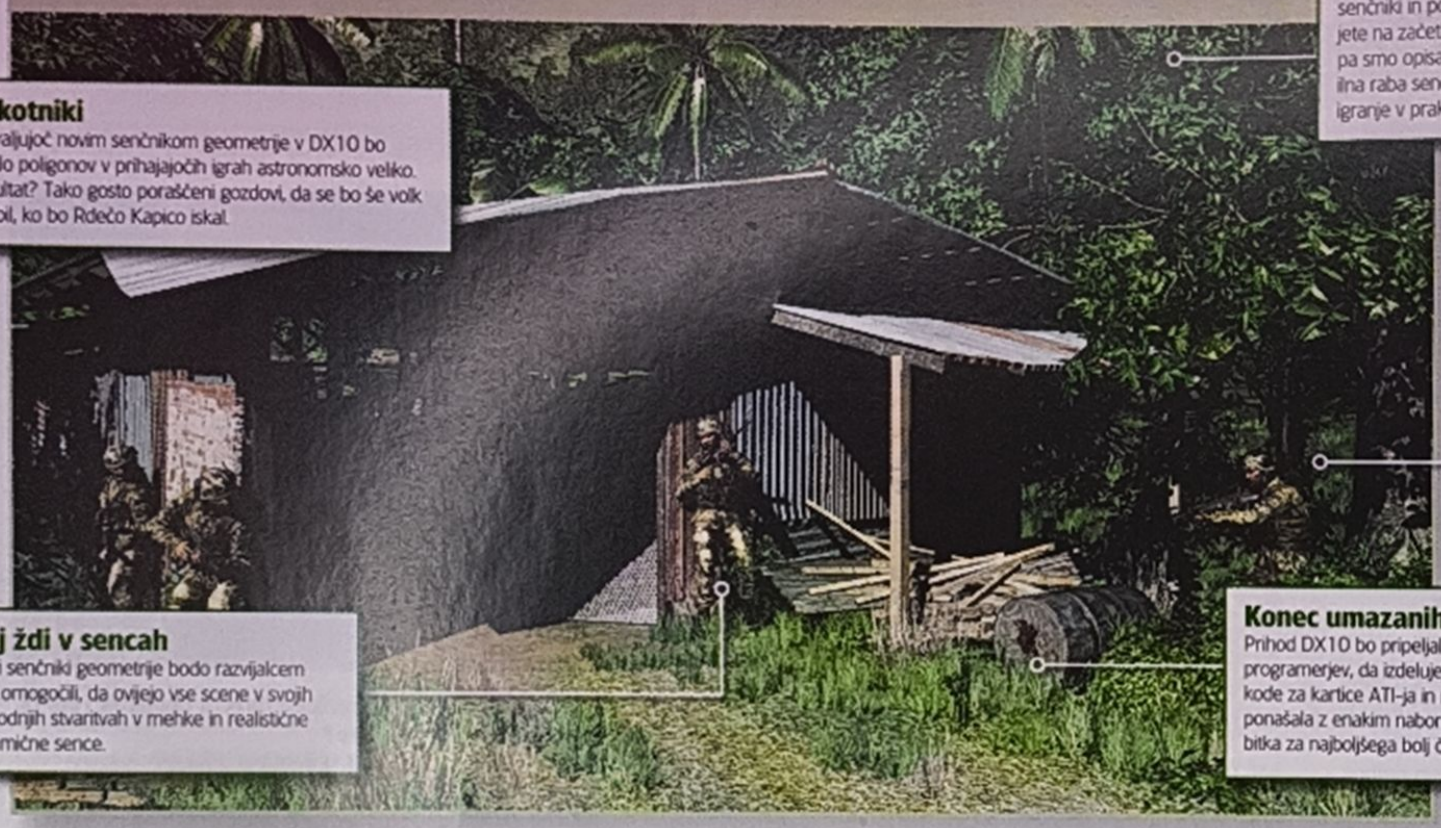
Pomembno pa je vedeti, da so si Shader Model 1, 2 in 3 delili pravzaprav enako osnovno arhitekturo, ki je temeljila na diskretnih specifikacijah za senčnike pikslov in verteksov. Posledica tega je, da vsak grafični čip za PC, ki ga je mogoče programirati, vsebuje ločeni enoti za senčenje pikslov in senčenje verteksov (no, Intelovi čipi GMA enot za vertekse sploh nimajo, a to je že zgodba za kak drug dan). In to lahko povzroči težave, saj so simulirana okolja v današnjih 3D igrah že skoraj noro kompleksna in raznolika.

Igre, kot sta *Far Cry* in *Elder Scrolls IV: Oblivion*, kombinirajo velikanska in bogato poraščena zunanja okolja s temačnimi, klavstrofobičnimi zaprtimi prostori. Zunanja okolja s podrobno izdelano pokrajino in gostim rastjem, kakršen je Great Forest v *Oblivion*, običajno vsebujejo neverjetne količine geometrijskih podatkov. To pomeni resno telovadbo za enoto za vertekse grafične kartice. Ko pa se premaknete pod streho, je naenkrat poudarek na renderiranju natančnih učinkov na površinah, kot so oljni madeži, prosojni materiali in kovina realističnega videza. Tu se potijo senčniki pikslov. To je torej glavna finta. Ko se izrisujejo zunanje scene, grafični procesor zaposli v glavnem enote za verteks, medtem ko enote namenjene obdelavi pikslov ostajajo brez dela. Scenarij je obrnjen v notranjih področjih polnih podrobnosti. V vsakem primeru gre za veliko potrato velikega števila tranzistorjev, ki morajo počivati na svojih majhnih, 90nm zadnjicah.

KAJ JE ODGOVOR?

Na papirju je rešitev preprosta: grafični čip, ki temelji na fleksibilnih večnamenskih enotah za obdelavo podatkov, ki se lahko v trenutku prenastavijo, da enkrat obdelujejo piksle, drugič pa vertekse. In vrsta novih, enotnih ukazov za senčenje pikslov in verteksov, je natanko to, kar prinaša DX10. Ja, tukaj je govora o "pravljičnem" grafičnem čipu z združenimi senčniki, kjer se eno samo polje enot za senčenje zmore dinamično prilagajati bremenu in s čim bolj optimalnim številom enot obdelovati piksle in vertekse vsake 3D scene. Povedano na preprost način – grafični procesorji s poenotenimi senčniki bodo s pomočjo DX10 delovali veliko bliže maksimalni učinkovitosti kot katerikoli

OD BLIZU MICROSOFTOV DIRECTX 10



Trikotniki
Zahvaljujoč novim senčnikom geometrije v DX10 bo število poligonov v prihajajočih igrah astronomsko veliko. Rezultat? Tako gosto porasčeni gozdovi, da se bo še volk izgubil, ko bo Rdečo Kapico iskal.

Uravnoteženo delovanje
Večji plaz grafičnih procesorjev z združenimi senčniki in podporo za DX10 lahko pričakujete na začetku leta 2007, pionirski izdelek pa smo opisali v tej številki. Veliko bolj fleksibilna raba senčnikov bo prinesla s seboj gladko igranje v praktično vseh scenah v igri.

Vse je v podrobnostih
S tem ko odpravlja večji del obremenitve glavnega procesorja za vsak objekt posebej, DX10 omogoča realizacijo 3D svetov, ki so bolj nabiti s podrobnostmi, kot bi oči mogle prenesti.

Kaj ždi v sencah
Novi senčniki geometrije bodo razvijalcem iger omogočili, da ovijejo vse scene v svojih prihodnjih stvaritvah v mehke in realistične dinamične sence.

Konec umazanih bitk
Prihod DX10 bo pripeljal tudi do konca zoprno nalogo programerjev, da izdelujejo ločene kose programske kode za kartice ATI-ja in nVidie. Ker se bosta oba tabora ponašala z enakim naborom lastnosti, bo od zdaj naprej bitka za najboljšega bolj čista. No, takšna je vsaj teorija...

standardni čip z ločenimi senčniki.

Zanimivo pa je, da DX10 dejansko ne zahteva od grafičnega procesorja, da ima v celoti poenotene senčnike, kar razloži govorice, da bosta nVidia in ATI pristopila k izdelavi svojih prvih grafičnih procesorjev s podporo za DX10 na tako različna načina (oglejte si okvirček na tej strani spodaj, kjer boste našli vse podrobnosti o novih grafičnih karticah podjetij ATI in nVidia, za posladek pa preberite še opis kartice GeForce 8800 nekaj strani naprej).

A Shader Model 4 skriva še druge skrivnosti. Prvič predstavlja novo vrsto senčnikov, ki se imenujejo senčniki geometrije. Za razliko od senčnikov verteksov, ki lahko procesirajo samo vertekse (točka, kjer se stikata dve črti), lahko senčniki geometrije obdelujejo celotne trikotnike. Najbolj primeren opis za njih je, da gre za enote, ki bodo omogočale bistveno bolj natančno geometrijo in s tem bolj podrobno okolico ter modele likov. Donahue iz podjetja Microsoft pravi: "Novi senčniki geometrije bodo razvijalcem iger omogočili, da bistveno izboljšajo učinke krzna, plavuti in ognja, ne da bi za to morali žrtvovati število prikazanih slik v sekundi."

NOBENEGA POTENJA

Naslednji trik DX10 rešuje najbolj resno omejitev DX9, ki je znana kot omejitev števila objektov. Gre za nezmožnost učinkovitega izrisovanja velikega števila 3D objektov, kar je posledica dolgoveznih razgovorov med samo igro, knjižnicami DirectX in gonilnikom grafične kartice, ko je nov objekt poslan grafični kartici v obdelavo. Ko pride do te grafične debate med omenjenimi strankami, se porablja čas glavnega procesorja računalnika. Več kot je teh objektov, več časa si mora glavni procesor vzeti za njihovo prekladanje. Za večino oblikovalcev iger je to pomenilo hudo omejitev pri načrtovanju igre.

Ta skrajšamo zgodbo – DX10 bistveno zmanjša število klicev glavnega procesorja, ki znajo zategniti ročno zavoro, kadar je govora o izrisovanju objektov. Posledica tega bodo seveda možnost ustvarjanja veliko bolj realističnih svetov, kar bo v končni fazi razveselilo tako razvijalce kot tudi igralce.

Zadnja velika sprememba je popolni izbris tako imenovanih "seznamov sposobnosti" grafičnega procesorja. Specifikacija DX9 denimo vsebuje veliko število neobveznih lastnosti, ki jih grafični procesor lahko podpira ali pa ne. Prek gonilnika grafične kartice grafični procesor sporoči svoj seznam sposobnosti operacijskemu sistemu, kar omogoča, da so igre natančno prirejene vsakemu izmed seznamov lastnosti. To pa seveda pomeni, da so razvijalci iger prisiljeni upoštevati vse možne različice teh seznamov sposobnosti, ki jih podpirajo grafični procesorji nVidie in ATI-ja ter vgrajeni 3D čipi podjetja Intel.

DX10 se ne gre takšnih iger, saj

Združiti ali ne združiti, to je tu vprašanje

ATI-jev R600 se spopade z nVidiinim G80

Krasni novi svet združenih senčnikov za piksle, vertekse in geometrijo - to je tisto, kar pooseblja DirectX 10, kajne? No, prva ugibanja so kazala, da to morda sploh ne bo držalo. Čeprav bo DX10 prisilil ATI in nVidio, da razvijeta čipe z zelo podobnimi specifikacijami, pa grafični procesor z združenimi senčniki sploh ni med tem obvezami. Da bi bil čip popolnoma združljiv z DX10, mora podpirati združene senčnike na programskem nivoju, ne nujno na strojnem.

Ta ugotovitev razloži besedne dvoboje med privrženci ATI-ja in nVidie glede prvih grafičnih procesorjev, ki bodo podpirali DX10. Medtem ko je bilo malo dvoma, da bo ATI-jev procesor, R600, ponujal združene senčnike na strojnem nivoju, saj je ATI to tehnologijo uporabil že pri čipu Xenos za konzolo Xbox 360, pa so vsi predvidevali, da bo nVidia ubrala cenejšo pot in na strojnem nivoju še vedno ločevala med senčniki pikslov in verteksov. Šušljalo se je celo o konkretnih številkah: čip G80 naj bi imel 32 senčnikov pisklov in 16 enot, ki naj bi obdelovale tako vertekse kot tudi geometrijo. No, privrženci ATI-ja so dobili pošteno širok škorenj v zadnjico, saj je nVidia presenetila tudi svoje ljubitelje s svojo kartico GeForce 8800, ki že uporablja čip G80. Ta se lahko pohvali s kar 128 združenimi senčniki na strojnem nivoju in neverjetnih 768MB pomnilnika. Več o tej pošasti preberite v velikem testu med strojno opremo.

Naši vohuni sporočajo, da bo ATI-jev R600 temeljil na štirih združenih poljih senčnikov, od katerih bo vsako polje vsebovalo 16 enot, kar z malo matematike da skupaj 64 senčnikov. Na papirju to sicer ni velik skok v primerjavi s trenutno vodilnimi karticami DX9, saj se R580 denimo lahko pohvali z 48 senčniki za piksle in osmimi za vertekse. A ATI ne bo poskrbel zgolj za boljše delovanje in učinkovitost vsake enote posebej, ampak bo tudi celota delovala veliko bolj učinkovito kot običajne kartice z ločenimi senčniki. Če se bo njihova rešitve lahko kosala z nVidiino, bo pokazal čas, a najprej morajo kartico sploh spraviti na trg. Sicer pa se tako ali tako lahko zgodi, da bosta R600 in G80 že zgodovina, ko bodo igre za DX10 končno postale vsakdanjost.

Besni zombiji v *Hellgate London* bodo med svojim opletanjem z rokami še bolj fotogenični, ko se bodo poslužili tehnologije Shader Model 4.

je Microsoft zamahnil s svojim 32-bitnim, natančno renderiranim bičem. Vse v novih specifikacijah je obvezno. Nobenih neobveznih lastnosti ni v DX10. To je bistveno iz najmanj dveh razlogov. Prvič to pomeni, da bodo lahko razvijalci porabili več časa za likanje svoje programske kode, namesto da se ukvarjajo z njenim prirejanjem za podporo številnih zasnov grafičnih procesorjev. Drugič, to naznanja tudi konec optimizacije, ki jo ponujajo nekateri razvijalci iger, da bi posebej podprli lastnosti enega ali drugega

“DX10 bistveno zmanjša število klicev glavnega procesorja”

podjetja za izdelavo grafičnih kartic. S tem je v tesni povezavi tudi odprava podpori za strojno kodo, s katero se lahko sestavljajo ukazi za senčnike. Vsi senčniki v DX10 morajo biti ustvarjeni s pomočjo visokonivojskega jezika za senčnike znotraj D3D10. Kar pomeni, da zdaj obstaja eno samo mesto, kjer lahko pride do optimizacije izrisovanja scene za določeno igro – v samem gonilniku grafične kartice.

Seveda pa je, kakor se spodobi za vsak nov DirectX, seznam vseh izboljšav v DX10 strašljivo dolg. Če bi želeli povedati o tem kaj več, bi morali napisati celo knjigo (kar bo nekdo prav gotovo storil). Če omenimo samo nekatere glavne trike: bolj felksibilen in natančen nadzor dostopa do grafičnega pomnilnika, bolj robustno programiranje senčnikov in cela vrsta novih lastnosti, ki so povezane z zvokom in nadzornimi napravami za igre. Ni pa podpore za čipe, namenjene posebej preračunavanju fizikalnih zakonov v igrah.

Pod črto menimo, da si bomo DX10 zapomnili po številnih majhnih podrobnostih v grafičnem smislu. Z malo sreče bo DX10 znan kot tisti dečko, ki mu je uspelo očistiti grafično industrijo najbolj temačnih igric (zdaj ne bo več nobenih prirejanj grafičnih pogonov, da bi bolje delovali z nVidiinimi ali ATI-jevimi karticami). Najbolj pa se bo DX10 proslavil kot prvi standard, ki je prinesel prepričljiva, hudičevo natančno izdelana in popolnoma živa okolja v igre. Naj že pride enkrat leto 2007, naj pride Vista in naj pridejo prve igre, ki bodo izkoriščale DirectX 10. **PCF**

IGRE ZA DIRECTX 10

Ekskluzivni naslovi, na katere se splača čakati

ALAN WAKE
REMEDY

» Če boste želeli ugotoviti, kako dobra v resnici je ta skrivnostna igra podjetja Remedy, boste morali namestiti Visto. Lastnikom operacijskega sistema Windows XP zadeva namreč ne bo na voljo.

CRYSIS
CRYTEK

» Če ste si slučajno že ogledali posnetke iz igre, potem gotovo veste, da bo ta strelska igra avtorjev uspešnice *Far Cry* verjetno najbolj vizualno privlačna igra vseh časov.

EVE ONLINE
CCP GAMES

» Najljubša jed vseh ljubiteljev v vesolje postavljenih iger zvrsti MMORPG se pripravlja na konkretno nadgradnjo za DX10. Kljub temu pa se bo nadgrajeval tudi obstoječi pogon Trinity, ki sloni na DX9.

HALO 2
BUNGEE

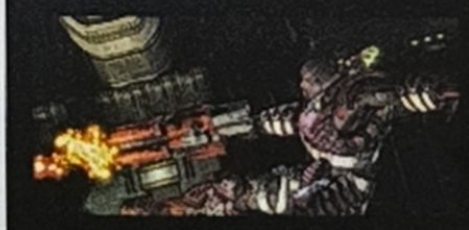
» Master Chief se vrača v drugem delu serije *Halo* za PC. Bolje pozno kot nikoli, bomo rekli. *Halo 2* za PC vključuje večigralsko akcijo in bo naslov zgolj za Windows Vista.

HELLGATE LONDON
FLAGSHIP STUDIOS

» Na DX10 temelječa igra zvrsti RPG, ki je postavljena v London v bližnji prihodnosti, kjer se bije bitka med redom templjarjev in hordami zombijev. Ah, ljubimo te klasične dvoboje.

FLIGHT SIM X
MICROSOFT

» Deseti del (preštejte jih, če ne verjamete) epske serije simulatorjev letenja. Ali je zgolj slučajno tempiran tako, da bo njegov izid sovpadal z izidom DirectX 10? Še ena za privržence teorij zarote.



UNREAL TOURNAMENT 2007
EPIC

» Novi pogon *Unreal 3* je trenutno videti kot prava grafična poslastica. Sistem igranja bo verjetno spet postregel z uživancijo za več igralcev.

Bo OpenGL umrl?

Kaj leži v prihodnosti odprtokodnega konkurenta DX10?

Ko je Microsoft prvič objavil podrobnosti o Visti in DX10, je bilo rečeno, da nativne podpore za grafične programerske knjižnice ostalih proizvajalcev ne bo. Kar je sprožilo plaz joka in stoka s strani privržencev OpenGL.

Namesto tega naj bi OpenGL in podobne zadeve delovale kot plast na vrhu Direct3D, kar pa bi hitrost delovanja gotovo razpolovilo. Če je bilo to takrat res ali ne, zdaj ni več pomembno, saj je Microsoft izboljšal podporo za konkurenco v Visti, tako da lahko OpenGL in ostali delujejo s pomočjo nameščenih gonilnikov, podobno kot v XP.

Od časov velikega uspeha pogona *Quake III* podjetja id, ki se je naslanjal na OpenGL, je preteklo že veliko vode in treba je priznati, da je popularnost OpenGL-ja do danes močno upadla. Pogon igre *Doom III* je bil relativen polom, kar zadeva prodajo licenc ostalim razvijalcem, število ostalih vrhunskih grafičnih pogonov, ki temeljijo na OpenGL, pa bi lahko opisali z eno veliko ničlo.

Seveda je potrebno poudariti, da OpenGL ne meri zgolj na ustvarjalce iger. Gre za večplatformsko programersko knjižnico, ki jo na veliko uporabljajo programi za CAD in vizualizacijo, in ki omogoča prenos grafičnih pogonov med različnimi napravami, ki jih poganjajo različni operacijski sistemi. Z drugimi besedami: preživetje standarda OpenGL ni odvisno zgolj od podpore s strani razvijalcev iger za PC.

Vseeno pa si težko predstavljamo, da bi se OpenGL lahko spet povzdignil v svetu PC-jev, zdaj, ko ga vedno manj razvijalcev uporablja kot temelj svojih pogonov in zdaj, ko je veliki Microsoft dodal toliko lepih lastnosti v DX10.

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFI

Digitalna Kamera

www.digitalnakamera.
tel 02 330 33

Revija za sodobnega fotografa

NOVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

VSEBINA REVIJE

- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006 – BOGATE NAGRADE
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- RAZVIJTE SVOJE FOTOGRAFSKO OKO
- OPISI NOVIH FOTOAPARATOV
- PROFIL: OSKAR KAREL DOLENC
- DIGITALNA OBDELAVA SLIK

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA: ZAJEMITE SVET V GIBANJU

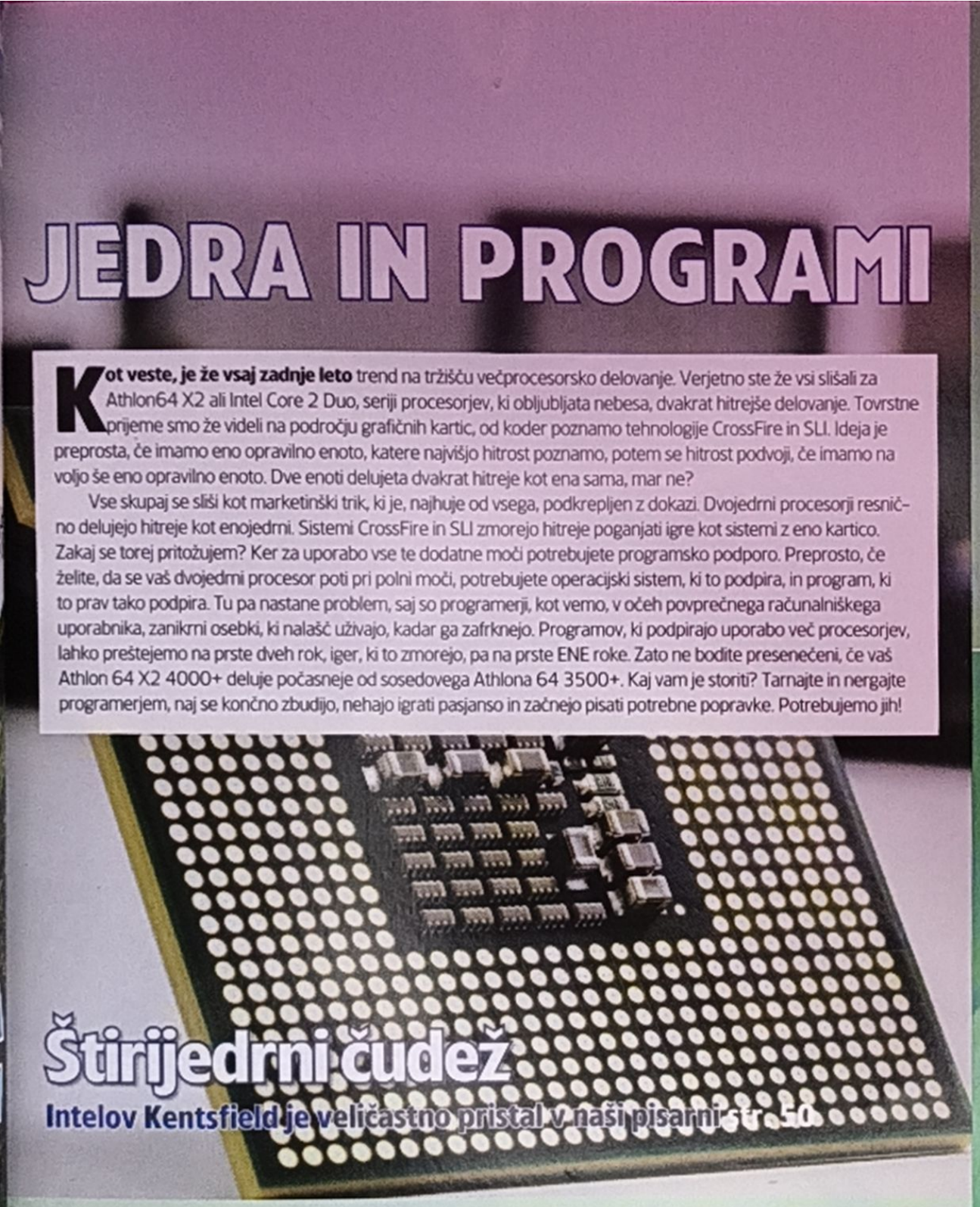
BREZPLAČEN CD-ROM

FOTOGRAFIRANJE JESENSKIH POKRAJIN IN SVETLOBNIH UČINKOV, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

JEDRA IN PROGRAMI

Kot veste, je že vsaj zadnje leto trend na tržišču večprocesorsko delovanje. Verjetno ste že vsi slišali za Athlon64 X2 ali Intel Core 2 Duo, seriji procesorjev, ki obljubljata nebesa, dvakrat hitrejše delovanje. Tovrstne prijeme smo že videli na področju grafičnih kartic, od koder poznamo tehnologije CrossFire in SLI. Ideja je preprosta, če imamo eno opravilno enoto, katere najvišjo hitrost poznamo, potem se hitrost podvoji, če imamo na voljo še eno opravilno enoto. Dve enoti delujeta dvakrat hitreje kot ena sama, mar ne?

Vse skupaj se sliši kot marketinški trik, ki je, najhuje od vsega, podkrepljen z dokazi. Dvojedrni procesorji resnično delujejo hitreje kot enojedrni. Sistemi CrossFire in SLI zmorejo hitreje poganjati igre kot sistemi z eno kartico. Zakaj se torej pritožujem? Ker za uporabo vse te dodatne moči potrebujete programsko podporo. Preprosto, če želite, da se vaš dvojedrni procesor poti pri polni moči, potrebujete operacijski sistem, ki to podpira, in program, ki to prav tako podpira. Tu pa nastane problem, saj so programerji, kot vemo, v očeh povprečnega računalniškega uporabnika, zanikrni osebki, ki nalašč uživajo, kadar ga zafrknejo. Programov, ki podpirajo uporabo več procesorjev, lahko preštejemo na prste dveh rok, iger, ki to zmorejo, pa na prste ENE roke. Zato ne bodite presenečeni, če vaš Athlon 64 X2 4000+ deluje počasneje od sosedovega Athlona 64 3500+. Kaj vam je storiti? Tarnajte in nergajte programerjem, naj se končno zbudijo, nehajo igrati pasjanso in začnejo pisati potrebne popravke. Potrebujemo jih!



Štirijedrni čudež

Intelov Kentsfield je veličastno pristal v naši pisarni str. 50

PCFormat -ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Ponosno se je javil za testiranje Kentsfielda, pa smo ga komaj prepričali, da ga ne more obdržati.

UROŠ JAUŠOVEC
Notesnike je prekladal po pisarni in čakal, če ga bo uščipnilo v hrbtu, pa mu nekako kar ni hotelo uspeti.

BARBARA BANOVIČ
Kdor prvi pride, prvi odnese projektorje. *Dark Messiah of Might and Magic* je na steni baje fantastičen.

ALJOŠA HANCMAN
V smeti je vrgel vse mrežne kable v hiši, a se je prepozno spomnil, da je treba izdelke s testa vrniti.

TOMAŽ KOTNIK
Še vedno razstreljuje svet in pol vesolja v *Defconu*, zato ga nismo mogli prepričati, da bi nam pomagal.

GREGOR MRAZ
Cel mesec je pilil protestno pismo slovenski vladi, ker vztraja, da morajo biti CD-ji in DVD-ji poceni.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

Cene izdelkov, navedene v testih, so izključno informativne narave.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 40 Ultra-lahki notesniki
str. 46 Usmerjevalniki Draft-N
str. 50 Intel Kentsfield
str. 54 PowerColor X1950 Pro
str. 55 Akasa Pax Power 500W
str. 55 Twinhead Durabook S13D
str. 56 Corsair Dominator PC2-8888 DDR2
str. 56 Olympus mju 725SW
str. 57 Casio XJ-S35
str. 58 nVidia GeForce 8800GTX
str. 62 Projektorji za domači kino
str. 64 Adobe Photoshop Elements 5
str. 65 Ulead PhotoImpact 12
str. 65 Corel Snapfire 1
str. 65 Corel Paint Shop Pro XI

Ultralahki notesniki

MINIMALNI NORI STROJI!

Prenosnost in zmogljivost v enem paketu? Kot smo ugotovili, z nakupom ultralahkega notesnika danes več ni potrebno sklepati kompromisov

Življenje lastnikov notesnikov je bilo včasih zelo enostavno. Prenosni sistemi so spadali v eno od dveh kategorij. Odločali smo se lahko med zmogljivimi ali prenosnimi, velikimi ali majhnimi, lahkimi in težkimi. Ko ste si odgovorili na ta enostavna vprašanja, ste odšteli zahtevan znesek in odtovorili notesnik domov. Danes pa ni več tako, saj je trg notesnikov z nišami okužena džungla, polna nešteto vrst oblik in konfiguracij.

Isto velja za notesnike na tokratnem testu. Vsi so sicer ultralahki modeli, zato smo pričakovali, da bo skupina precej homogena. Zmotili smo se za nekaj kilometrov, saj se modeli neverjetno razlikujejo. Že po velikosti je kar nekaj razlik, od neverjetno majcenega in tankega 11,1-palčnega Sonyja TX3 do precej debelušnega Acerja. Debelušnega za 12-palčni lahek sistem, seveda. Predstavljena je tudi precej široka paleta procesorjev, od AMD-jevega dvojedrnega Turiona do Intelovega Core 2 Duo.

Tudi med ultralahkimi modeli ni lahko izbirati. Ali iščete majcen sistem, ki bo zamenjal namizni računalnik ali računalnik, ki bo ostal pri zavesti še več ur po tem, ko mu boste odrekli dostop do električne vtičnice.

Pestra izbira je tudi med razmerji stranic zaslonov in vrstami le-teh. Na voljo so namreč čisto običajni modeli 4:3 in bolj kinematični 16:10 in 16:9. V tokrat testirano menažerijo so uvrščeni tako klasični zasloni s protiodbojnim premazom, kot tudi zasloni s takšnim kontrastom in kvaliteto slike, da bi ob njih zajokali tudi najboljši monitorji za namizne računalnike. Seveda ne smete pozabiti niti na samo odzivnost, saj boste le tako lahko izkoristili **visoko-ločljivostne zaslone, ki so** vgrajeni v sisteme, kot sta Toshiba Portege in Sony Vaio. Prednost takšnih zaslonov je seveda več prostora na namizju, da sploh ne govorimo o noro ostri sliki in dovolj pik, da ne boste delali krivice visoko-ločljivostnemu videu.

Da bi bila odločitev še bolj težavna, Toshibin Portege M400 ni le nenavaden 12-palčni sistem z razmerjem stranic zaslona 4:3 in vrtoglavo ločljivostjo 1.400x1.050, temveč je lahko tudi polnokrvni tablični računalnik, skupaj z na dotik občutljivim zaslonom in pisalom. Tablični računalniki niso za vsakogar, to priznamo, a Portege vseeno ponuja vso funkcionalnost tabličnega sistema brez kakršnihkoli kompromisov. Vsekakor gre za zelo zanimivo možnost, če jo lahko res izkoristite.

KAKO SMO TESTIRALI

Izbira popolnega testa za avtonomijo baterije je skoraj nemogoča. Kombinacija aktivnega optičnega pogona in dekodiranje videa med predvajanjem DVD-ja bo še tako zmogljivo litijevo celico izpraznila v rekordnem času, delo z dokumenti pa jo bo neprimerno manj obremenilo. A ker berete *PCFormat*, ne *Mesečnika za poslovne računalnike*, smo se vseeno odločili za test s predvajanjem videa. Ker IBM/Lenovo nima vgrajenega optičnega pogona, smo uporabili predvajalnik VLC in neprekinjeno predvajali eno samo datoteko MPEG2 VOB, shranjeno na trdem disku. Zaslone smo nastavili na polovično osvetljenost in izbrali najbolj agresivne nastavitve za varčevanje s porabo.

Pri testiranju, kako se notesnik obnese, priključen v električno omrežje, smo vsak sistem podvrgli dekodiranju visoko-ločljivostnega videa H.264 in seveda igram, konkretneje F.E.A.R., in sicer pri ločljivosti 640x480, pri čemer smo vključili večino možnosti renderiranja, onemogočili pa smo anizotropno filtriranje in glajenje robov.

Izbor uredništva PCFormat

Sony Vaio VGN-TX3XP

Ok. 605.000 SIT (2524,62€) **90%**

Proizvajalec Sony **Na spletu** www.sonystyle.com

O tem smešno lahkem in vizualno privlačnem notesniku bi bilo mogoče napisati kar nekaj knjig, kar se bo verjetno kaj kmalu tudi zgodilo, saj ponuja neverjetno število možnosti, zmogljivost pa je prav zavidljiva. Na tem mestu pa mu lahko namenimo le kakšnih 200 besed, tako da vas vabimo na hiter sprehod skozi glavne lastnosti: lahka karbonska struktura, 11,1-palčni zaslon z nativno ločljivostjo 1.366x768, varčevanje z energijo, z diodami LED osvetljen zaslon z odličnimi barvami, čitalnik prstnih odtisov za večjo varnost in možnost hitrega predvajanja multimedijskih CD-jev in DVD-jev.

Ta notesnik pa ima še dve lastnosti, zaradi katerih resnično izstopa iz rastoče množice tovrsnih notesnikov. Prva je velikost. Priznamo, da smo že videli tako majhne sisteme, ni nam pa jasno, kako je Sonyju uspelo vgraditi zapisovalnik DVD-jev v notesnik, ki je dovolj majhen, da se lahko skrije v ženski torbici. Krasno, prav zares.

Vse našteto pa ne dosega nore avtonomije baterije, s katero se ponaša TX3. Med dekodiranjem videa je notesnik zdržal kar šest ur, kar je dvakrat več kot katerikoli drugi sistem. Za enostavno obdelavo dokumentov lahko torej računate na kar osem ur avtonomije. Edina pomanjkljivost tega notesnika je nekoliko počasno delovanje. Če ste vajeni sistemov z dvojedrnimi procesorji, se vam bo zdel TX3 z enojedrnim, 1,2GHz procesorjem le zadovoljiv.

IZBERITE SVOJ PROCESOR

Nizka poraba in visoke zmogljivosti... sveti gral?

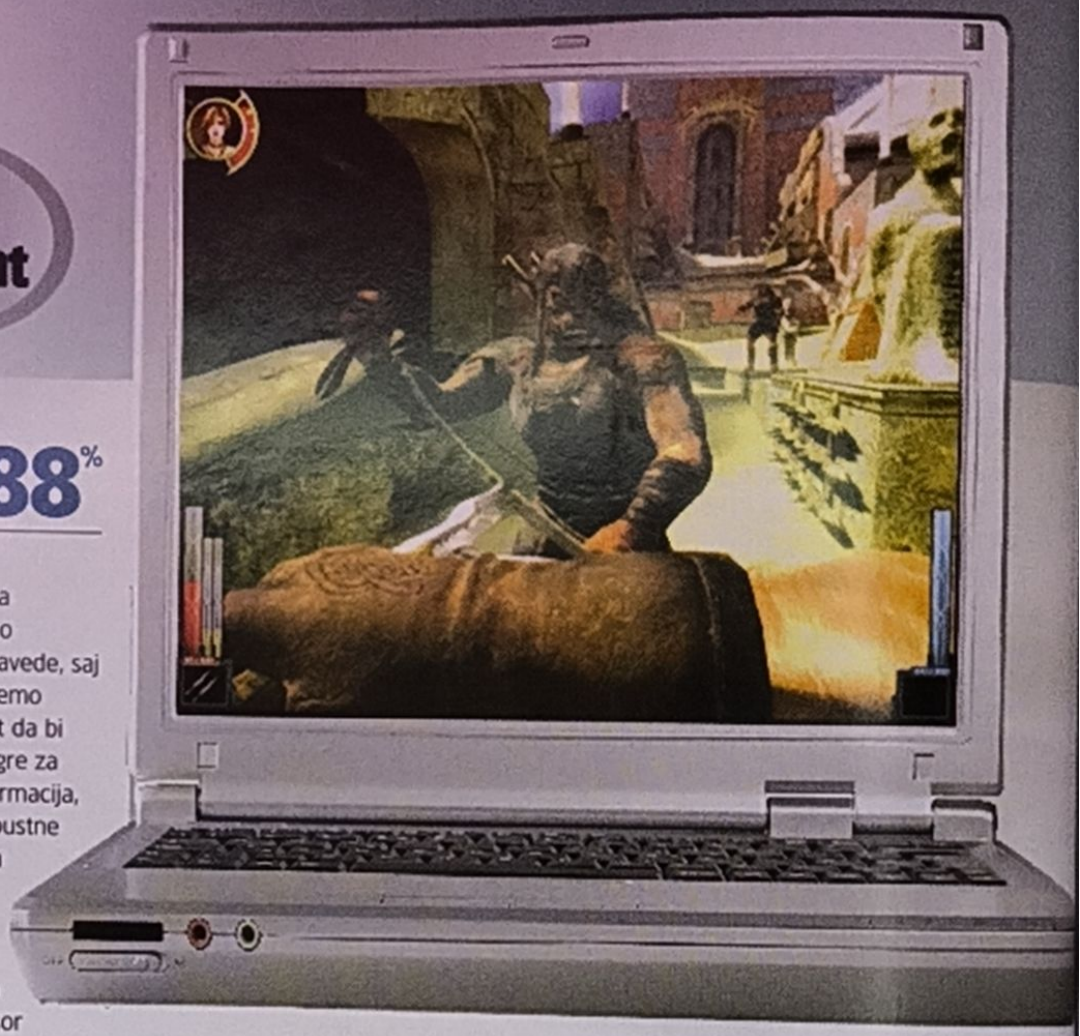
Smešno kratka avtonomija baterije – gre za anomalijo, ki spremlja hitrejše, boljše in cenejše računalnike. Če bi avtonomija baterije napredovala tako hitro kot je v zadnjih petih letih napredovala procesorska moč, bi čas med napajanji danes merili v dnevih.

Razlog za to so postopne izboljšave tehnologije baterij, namesto poštene revolucije. Je pa tudi rezultat obsedenosti računalniške industrije z vrtoglavimi frekvencami in zmogljivostmi. Intel je dolgo sledil temu trendu, pred kratkim pa je uvidel svojo napako, zato se je odpovedal vročim, pretirano navitim Pentiumom 4, in se osredotočil na varčnejše čipe, ki lahko z enim vatom naredijo več. Pentium M je bil prvi procesor, ki je bil razvit na tak način, danes pa je Intel linijo potrošniških izdelkom povsem usmeril v učinkovitejšo tehnologijo Core.

Izvirni Core Duo in najnovejši mobilni procesor Core 2 Duo zmoreta celo paleto stanj porabe, vključno z aktivnim, zaustavljenim, ustavljeno frekvenco, stanjem mirovanja, stanjem globljega mirovanja in naprednim globljim mirovanjem. Vsako stanje procesor potisne v globljo komo in s tem zmanjša porabo. Globlje kot je stanje, dlje seveda traja, da se čip spet zbudi, a se ta čas, ne glede na stanje, meri v delčkih sekunde. Procesorja Core Duo in Core 2 Duo se lahko pohvalita tudi z dinamičnim predpomnilnikom, ki onemogoči neuporabljene sektorje predpomnilnika in s tem zniža porabo.

Kar zadeva AMD-jeve mobilne čipe Turion, najnovejši dvojedrni čip X2 omogoča iste načine upravljanja s porabo, razen naprednega globljega mirovanja. A kljub temu, da ima Turion X2 podobno porabo kot Core Duo in Core 2 Duo (35W v primerjavi z 31 in 34W), se AMD ne more kosati z Intelovimi naprednimi modeli porabe.

Vredno ogleda PCFormat



Twinhead Stylebook H12Y

289.900 SIT (1209.73€)

Proizvajalec Twinhead **Na spletu** www.twinhead.com.tw

88%

Na prvi pogled je tale Twinheadov 12,1-palčni notesnik kot "bela stoenka", kot bi rekli naši očetje. Minimalistično in nekomplicirano oblikovanje sta namreč njegovi glavni lastnosti. A naj vas to ne zavede, saj je prav impresiven. Za začetek moramo povedati, da je ohišje izjemo kvalitetno izdelano, tako da pri delu nikakor ne daje občutka, kot da bi imel kakršnekoli težnje, da bi se vdal pod težkimi prsti. V bistvu gre za enega robustnejših notesnikov na tem testu, kar je zanimiva informacija, glede na to, da je v konkurenci tudi Thinkpad. Pomanjkljivost robustne izdelave pa je seveda teža. Z 1,83kg je drugi najtežji notesnik na testu, kljub majhnim dimenzijam. Ima pa zato precej spodoben zaslon, ki se zelo dobro obnese in ima celo izjemno spodobne vidne kote.

Najbolj impresivna lastnost tega notesnika pa je kombinacija odličnih zmogljivosti in dostojne avtonomije. Za prvo skrbi procesor Core 2 Duo, ki tiktaka pri 1,66GHz, ki ga podpira 667MHz sistemsko vodilo. Po našem mnenju bi še bolj poletel z 1GB pomnilnika, a je za delo tudi 512MB več kot dovolj, saj pri dekodiranju videa H.264 ni kazal znakov, da bi se pretirano mučil. In pri tem nas je s predvajanjem videa uspel zabavati debeli dve uri. Na kratko: mi bi dva, prosim.

"Povedati moramo, da je ohišje izjemno kvalitetno izdelano"

Toshiba Portege M400

Ok. 500.000 SIT (2086,46€)

Proizvajalec Toshiba **Na spletu** www.toshiba.co.uk

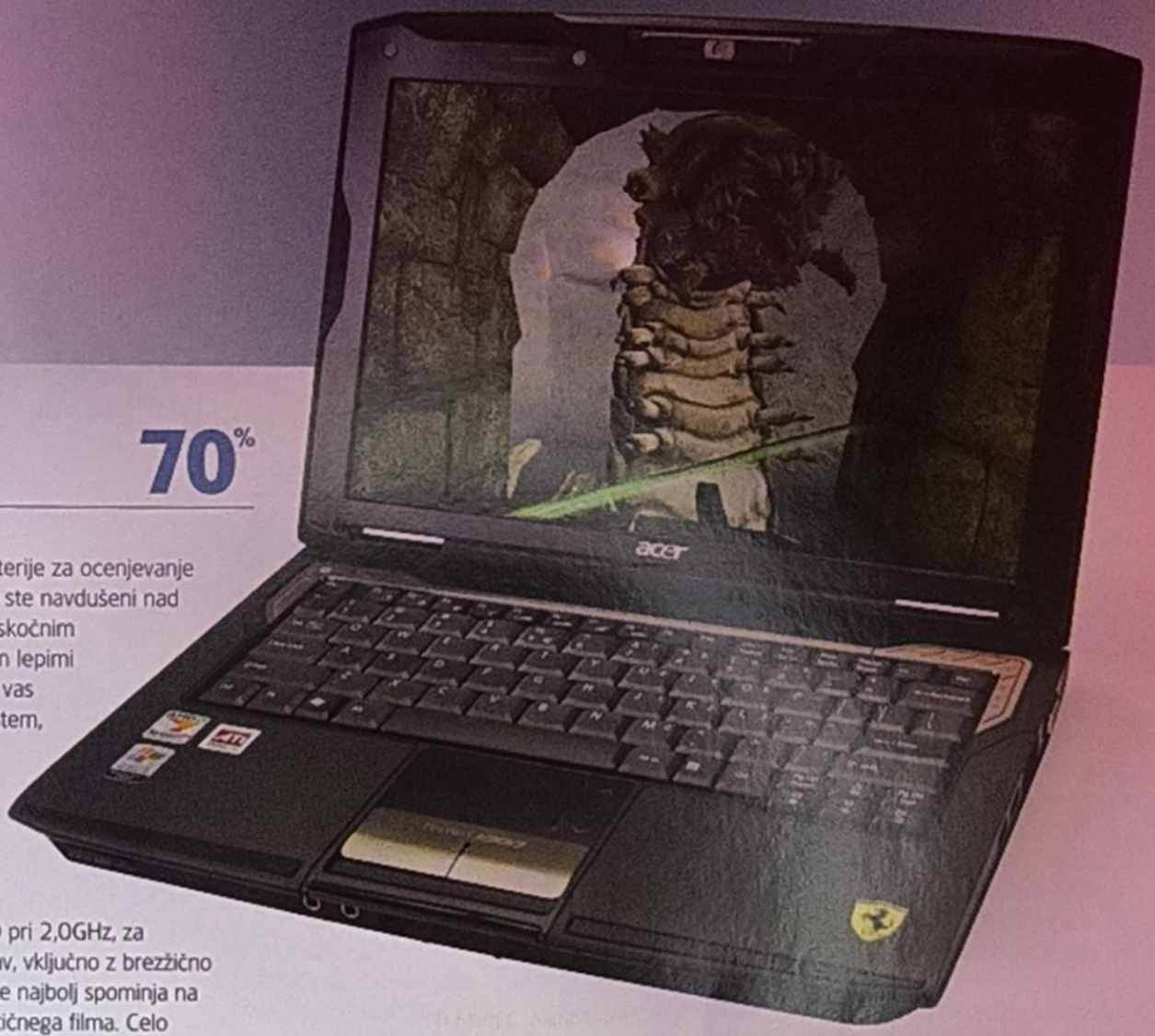
80%

Če boste izbirali notesnik, ki bi mu podelili nagrado za poslastico leta 2006, bi se le težko odločili med Sonyjevim Vaiom in Toshibinim Portegejem M400. Če se boste naokoli sprehajali s Sonyjevim modelom, boste prav gotovo poželi več ljubosumnih pogledov, a se niti en notesnik na tem testu ne more pohvaliti z neverjetnim naborom možnosti tega Portegeja.

Prva poslastica je procesor Core Duo, ki brenči pri 1,83GHz, in 80GB trdi disk. Potem je tukaj še 12-palčni zaslon. Za razliko od podobno velikega zaslona na Levonu X60, ima Portege neverjetno nativno ločljivost 1.400x1.050, s katero se ne morejo pohvaliti niti namizni 19-palčni monitorji na trgu.

Prava zabava pa se začne, ko odkrijete, da je na dotik občutljiv zaslon mogoče zavrteti, s čimer se M400 spremeni v pravi tablični računalnik, skupaj z operacijskim sistemom Windows XP Tablet Edition.

Žal pa M400 ne uspe, da bi bil seštevek sestavnih delov res odlična celota. Prevelik in pretežek je, da bi ga bilo mogoče udobno uporabljati kot tablični PC, digitalizacija 12-palčnega zaslona pa pomeni, da ta ni tako dober, kot bi lahko bil. Tudi zmogljivosti so nekoliko omejene, saj ima notesnik le 512MB pomnilnika, kar je preprosto premalo za vse tiste dodatke, ki jih Toshiba privzeto nameče v sistem. Kaj pravite na 71 procesov ob zagonu računalnika?



Acer Ferrari 1000

Ok. 580.000 SIT (2.420,30€)

Proizvajalec Acer **Na spletu** www.acer.co.uk

70%

Ali ima sploh smisel, da poskušamo objektivne kriterije za ocenjevanje uporabiti za sistem, kot je Acer Ferrari 1000? Če ste navdušeni nad Ferrarijem, se boste prav gotovo navdušili nad poskočnim žrebcem, ohišjem, ki je na pogled kot karbonsko in lepimi lučkami. Če vas ta italijanska znamka ne gane, pa vas bosta nenavadno oblikovanje in visoka cena za sistem, ki je po mnogih kriterijih čisto povprečen, odvrnili od nakupa, preden bi se sploh odločili preveriti dejanske zmogljivosti notesnika.

Če smo čisto iskreni, pa je Ferrari 1000 izjemno dobro zasnovan sistem in ima eno najlepših ohišij na testu. Poganja ga celo dvojedrni procesor, in sicer AMD-jev prvak, Turion X2 TL-60 pri 2,0GHz, za dobro mero pa je v paketu še nekaj zunanjih naprav, vključno z brezžično miško in Bluetooth slušalka za VoIP, ki na pogled še najbolj spominja na nekaj, kar je pravkar priletelo iz znanstveno-fantastičnega filma. Celo avtonomija baterije, ki znaša okoli tri ure, je spodobna.

Pri tem pa se dobre novice tudi končajo. Turion X2 se ne more kosati niti z Intelovim Core Duo, kaj šele s pošastnim Core 2 Duo, 12-palčni široki zaslon pa je precej osnovne sorte, kar zadeva svetlost in vidne kote. Najbolj nas pa moti, da Acerju v notesnik ni uspelo vgraditi optičnega pogona, tako da se je potrebno ubadati z zunanjo enoto na vodilu FireWire.

"Ferrari 1000 ima eno najlepših ohišij na tem testu"

Lenovo IBM Thinkpad X60s

Ok. 538.000 (2245,03€)

Proizvajalec Lenovo **Na spletu** www.lenovo.com

70%

Ne bodi neumen in ne kompliciraj. Če kje obstaja kakšna knjižica z navodili, ki je inženirjem pri Lenovu pomagala, da so ostali zvesti uveljavljenemu in funkcionalnemu oblikovanju notesnikov Thinkpad, stavimo, da je zgornja izjava v njej napisana z velikimi črkami. Ta notesnik nima ohišja iz lažnega karbona kot Acer Ferrari ali prestižnega zaslona, ki krasi Sonyjev Vaio. Ne, X60s je robusten in minimalistično oblikovan notesnik, ki daje prednost funkcionalnosti pred obliko. Je tudi drugi najmanjši notesnik na tem testu, saj je le liliputanski Vaio manjši od njega.

Zato nas je razočaralo, da pri Lenovu v tem notesniku niso našli prostora za kakršnokoli optično enoto. Glede na to, da je ta notesnik namenjen pretežno poslovnemu delu trga, je uporabniki verjetno ne bodo niti pogrešali. Saj meda ni prav, da korporativni lenuhi notesnike uporabljajo za gledanje videa, kajne?

Nobenega opravičila pa ni za že skoraj katastrofalno kvaliteto 12,1-palčnega aslona. Konzervativno razmerje stranic 4:3 nas sploh ne moti, nativna ločljivost XGA tudi ne. Je pa tragično, da ima monitor tako slabe vidne kote, kontrast in sprano sliko, kar je preprosto nesprejemljivo za notesnik v tem cenovnem razredu. Škoda, saj je X60s hiter (vgrajen ima procesor Core Duo) in ima pester nabor dodatnih možnosti, kot je na primer možnost podatkovne povezave mobilnih naprav 3G.

Skupna slava

Ko govorimo o ultralahkih notesnikih, je manj vsekakor več

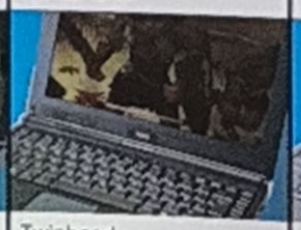
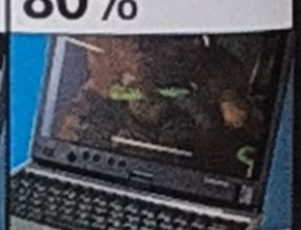
Najprej opozorilo: kar zadeva 3D renderiranje, bi lahko za vse sisteme na tem testu rekli, da nikakor niso primerni za igralce. Vsak notesnik ima namreč integrirano grafično kartico, in niti eden, vključno z Radeonom Express 1150 opremljenim Acerjem, ne pride niti blizu temu, da bi bil igralna naprava. Dell sicer že ima 12-palčni model s samostojno grafično kartico, ki pa ni bil na voljo v času testiranja, a gre za precej uboren čip GeForce 7400, ki prav tako ni namenjen igranju.

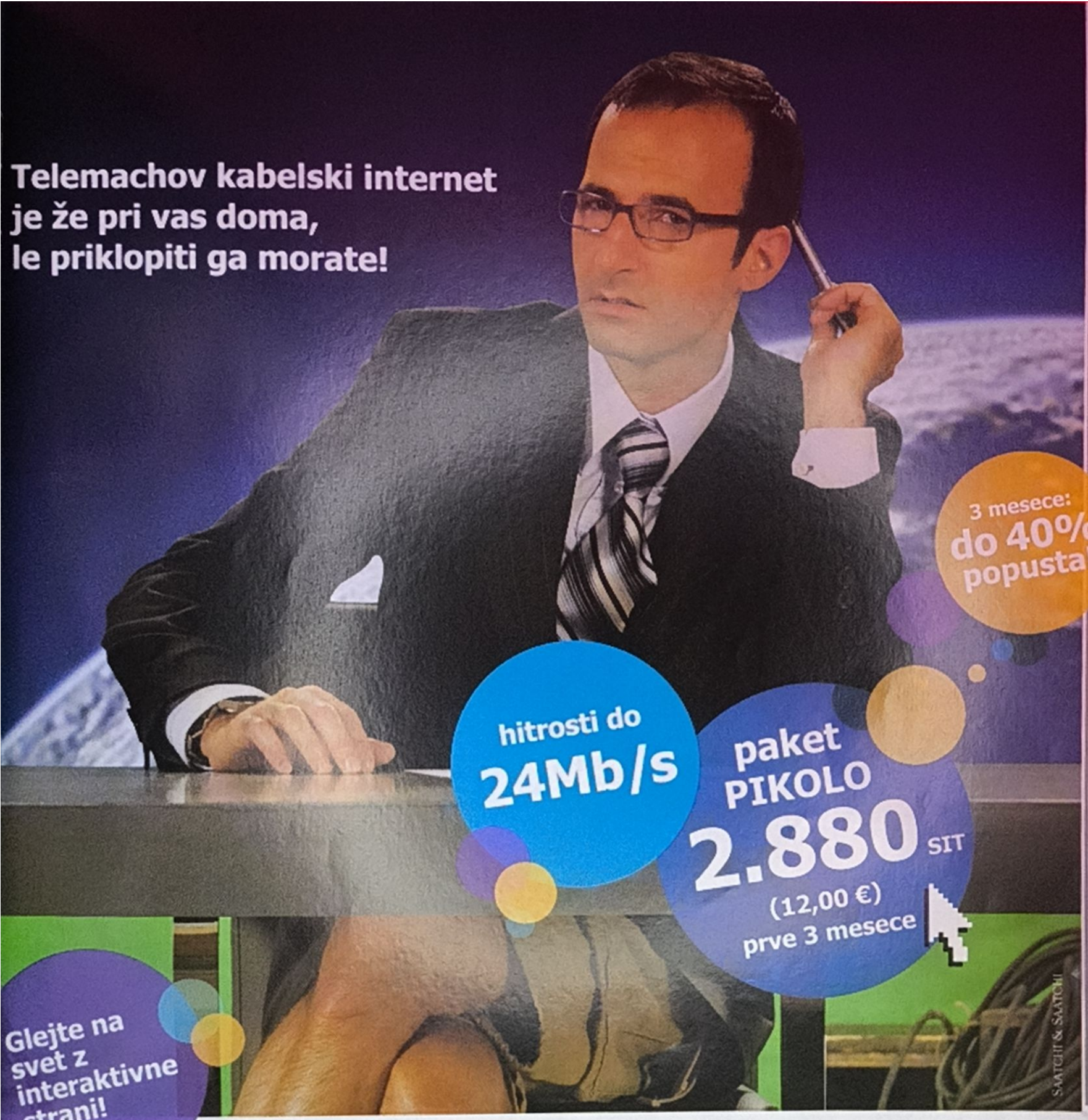
Dodatno vprašanje je še, če bo na večino notesnikov na tem testu sploh mogoče namestiti Windows Visto. Seveda se bohotijo z nalepkami Vista Capable, a se še vedno ne vemo, če bo na primer grafični vmesnik Aero Glass privzeto podprt v kateremkoli od teh sistemov. Če vas to skrbi, vam priporočamo, da z nakupom notesnika počakate do izida Viste, ko se boste lahko o delovanju prepričali na lastne oči.

A posvetimo se raje našim zmagovalcem. V množini. Mogoče je predvidljivo, a je Sonyjev Vaio TX3 preprosto preveč simpatičen, da nas ne bi popolnoma prevzel. V bistvu je neverjetno blizu vsemu, karj želimo od ultra-prenosnega notesnika - zaslon je fenomenalen, avtonomija baterije pa je že skoraj nora. Je pa zato dokaj drag in ni ravno najzmogljivejših. Dejansko zmago v realnem svetu lahko tako lahko pripišemo Twinheadovemu Stylebooku. Ta mogoče ni tak tehnološki čudež kot Vaio, je pa zato noro zmogljiv, prilagodljiv, cenovno noro ugoden in ima solidno avtonomijo baterije. Vsekakor gre za notesnik, ki je lahko resen kandidat za vašo naslednjo tehnološko igračo. PCF

"Sonyjev Vaio TX3 nas je prav razvadil z vsem, kar ponuja"

PODROBNOSTI Iskanje popolnosti

	Ok. 580.000 SIT Acer Ferrari 1000	Ok. 538.000 SIT Lenovo IBM Thinkpad X60s	Ok. 289.900 SIT Twinhead Stylebook H12Y	Ok. 605.000 SIT Sony Vaio VGN-TX3XP	Ok. 500.000 SIT Toshiba Portege M400
	70%	70%	88%	90%	80%
					
Proizvajalec	Acer	Lenovo	Twinhead	Sony	Toshiba
Procesor	AMD Turion X2 TL-60	Intel Core Duo L2400	Intel Core 2 Duo T5500	Intel Core Solo U1400	Intel Core Duo T2400
Nabor	ATI Radeon Xpress 1150	Intel 945	Intel 945	Intel 945	Intel 945
Zaslon	12,1-palčni, 1.280x800	12,1-palčni, 1.024x768	12,1-palčni, 1.280x800	11,1-palčni, 1.366x768	12,1-palčni, 1.400x1.050, občutljiv na dotik
Pomnilnik	2GB	1GB	512MB	1GB	512MB
Trdi disk	160GB	80GB	80GB	80GB	80GB
Optični pogon	DVD DL +/-	Nima	DVD DL +/-	DVD DL +/-	DVD DL +/-
Dimenzije, teža	302x221x21mm, 1,7kg	268x211x28mm, 1.33kg	297x213x33mm, 1,83kg	272x195x28mm, 1,25kg	296x249x39mm, 2,05kg



Razlika med revijo, ki jo listate in internetom je tudi ta, da je revija omejena in vsebuje omejeno količino informacij, internet pa ne. Internet je skoraj brezmejen. Pri tem je zelo pomembno, da je povezava z njim hitra in zanesljiva, saj vam bo samo tako koristil kot neskončen vir informacij o vsem kar vas zanima. In pozor. Najboljše pri vsem skupaj je, da imate hiter Telemachov kabelski internet najverjetneje že doma, samo priklopiti ga morate.

Paketi	Download	Upload	Cena (sit/€)		Cena prve 3 mesece (sit/€)	
UPC PIKOLO	128 kb/s	64 kb/s	3.490	14,60	**2.880**	12,00
UPC MINI	1 Mb/s	256 kb/s	4.990	20,82	**3.990**	16,65
UPC STANDARD	2 Mb/s	384 kb/s	6.990	29,17	**4.990**	20,82
UPC PLUS	6 Mb/s	768 kb/s	8.700	36,30	**5.200**	21,70
UPC MAKSI	12 Mb/s	1 Mb/s	9.990	41,69	**9.900**	41,69
UPC EKSTREM	24 Mb/s	1,5 Mb/s	13.990	58,38	**13.990**	58,38

Brezplačni SmartGuard 12 mesecev

Brezplačni SmartGuard 24 mesecev

UPC TELEMACH

080 22 88
www.upctelemach.si

Ponudba velja, kjer obstajajo tehnične možnosti priklopa. UPC Telemach širokopasovne komunikacije d.o.o., Cesta Ljubljanske brigade 21, 1000 Ljubljana

MNOGOBOJ

N-PERIJ VRAČA UDAREC

Brezžičnemu standardu Wireless-G so dnevi šteti... ali pač? Za vas odkrivamo in ocenjuje najnovejše usmerjevalnike draft-N

KAKO SMO TESTIRALI

Vse prepogosto mečemo velike količine podatkov v brezžične pipice, kjer se prav tako pogosto zatakne-jo, debele pipice draft-N pa so zasnovane tako, da bi naj ta problem čisto odstranile. Za testiranje smo si zamislili tri scenarije na podlagi dometa in prenosa, tako da smo vsak komplet usmerjevalnika in kartice podvrgli trem testom. S prvim smo testirali prenos pri minimalni oddaljenosti med obema napravama, da smo ugotovili povprečne in najvišje hitrosti. Test na srednjih razdaljah je bil precej zahtevnejši, saj smo med obe napravi postavili tla in eno nosilno steno. Tretji test je vključeval velikanske razdalje: usmerjevalniku smo omogočili neoviran dostop do PC-kartice in testirali hitrosti povezav na razdalji celih 120 metrov. Preberite, kako so se odrezali.

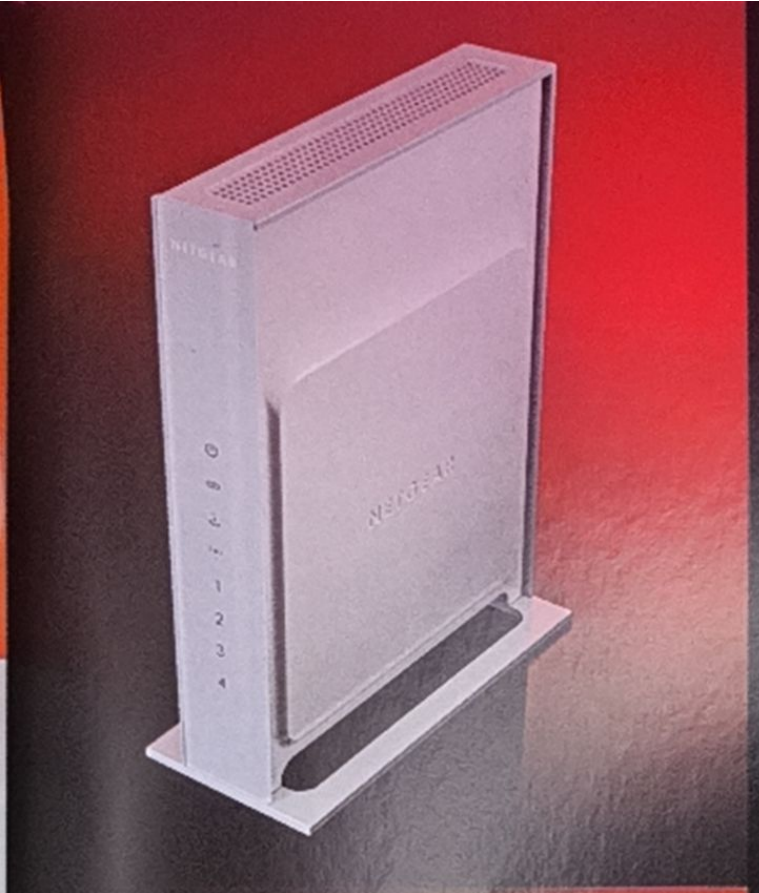
Vsi slavite novega N-peratorja! Prvi brezžični usmerjevalniki, ki delajo po standardu N so tukaj. So boljši in imajo zelo očitno večji domet kot katerikoli usmerjevalnik doslej. 802.11n bo zakoniti naslednik standarda 802.11g, in čeprav imamo slednjega izjemno radi, nas prav boli, da ga omejujeta hitrost prenosa in razdalja.

Standard 802.11n lahko razbijemo v tri osnovne tehnike: MIMO (multi-in, multi-out), pospešeno prenašanje paketov in združevanje kanalov. MIMO lahko v osnovi podvoji hitrost prenosa podatkov, omogoča spremljanje interference in seveda omogoča načine, kako interferenco izničiti. Pospešeno prenašanje paketov je optimizacija načina pošiljanja podatkovnih paketov. Za konec za združevanje kanalov izkorišča dodatne brezžične kanale za povečan pretok - cena tega pa je interferenca z drugimi uporabniki.

Poleg tega standard omogoča tudi novo kakovost storitve, ki rezervira pasovno širino, da se visoko-ločljivostni filmi ne zatikajo.

Med testiranjem smo ugotovili, da se izdelki različnih proizvajalcev ne razumejo med seboj, tako da smo v najboljšem primeru dosegli hitrost prenosa standarda G. Tega pri ocenah nismo upoštevali, saj N kot standard ne bo ratificiran do leta 2008. Kar pozabite na zlate čase pridnega standarda pre-G, saj je videti, da se bo z N po svoje igralo kar nekaj proizvajalcev.

To seveda ne pomeni, da brezžična oprema, ki jo tukaj predstavljamo, ni hitra in da se vanjo ne splača vložiti denarja, le ne pričakujte, da se bodo naprave pravilno razumele z izdelki drugih proizvajalcev oziroma da bodo delale pri polni hitrosti. To bo veljalo za vse prihajajoče izdelke po standardu N - vse to smo izvedeli iz drobnega tiska. Seveda bomo mimo spali...



Netgear RangeMax ADSL2+ Modem Router DG834N
Netgear RangeMax Notebook Adaptor WN511B

63.900 SIT (266,65€)

35.900 SIT (149,80€)

Proizvajalec Netgear **Na spletu** www.neatgear.com

Netgearjev izdelek je edini usmerjevalnik na tem testu, ki ima vgrajen celo modem ADSL2+, na račun katerega ima očitno prednost pred ostalimi. Je tudi edini usmerjevalnik na testu, ki nima zunanjih anten. Ta lastnost ni zmanjšala njegove uporabnosti, a nam vseeno ni bilo najbolj všeč, da nismo imeli priložnosti premikati paličic v različne smeri.

Kar zadeva hitrost Netgear na začetku razočara, a smo po krajšem igračkanju z nastavitvami uspeli odpraviti tiste nizke hitrosti prenosa. Ko smo ga nastavili, kot smo želeli, se je odlično obnesel v vseh testih, razen pri zadnjem, ko smo testirali prenos na velike razdalje.

Všeč nam je bilo tudi, da se je precej dobro razumel z izdelki drugih proizvajalcev. Ne ravno impresiven domet nas je nekoliko razočaral, pri vsem ostalem pa se je Netgear izkazal za odlično izbiro.

Standard 802.11n Draft 1

Širokopasovna povezava Modem ADSL2+

Varnost WPA2, NAT, preprečevanje DoS, zaznavanje vdorov, filtriranje MAC

Nadzor dostopa Časovno omejevanje dostopa, dnevniki, filter spletnih naslovov

75% **PCF pravi...** "Edina enota ADSL na testu ima nekaj težav z večjimi razdaljami."

Buffalo Nfiniti Draft Broadband Router WZR-G300N
Buffalo Nfiniti Draft Notebook Adaptor WLI-CB-G300N

32.460 SIT (135,45€)

20.950 SIT (87,42€)

Proizvajalec Buffalo **Na spletu** www.buffalotech.com

Buffalo se očitno pošteno postavlja z dejstvom, da je bil eden prvih proizvajalcev omrežne opreme, ki je na trg lansiral to novo tehnologijo, za kar se lahko zahvali predvsem dobremu sodelovanju z Broadcomom.

Po zmogljivostih se je Buffalov komplet v vseh pogojih zelo solidno obnesel. Še posebej dobro se je obnesel na testu na krajših razdaljah. Sicer ni bil najhitrejši, a je prenos podatkov na testu najmanj nihal. Na srednjih razdaljah je malce zaostajal za prvakom tega testa, a ne znatno, na veliki razdalji pa je ohranil spodobno, stabilno povezavo. Manj pa nam je bilo všeč, da ta stabilna povezava ni dosegala niti nekaterih sistemov MIMO-G, ki smo jih testirali. Kljub temu pa gre za usmerjevalnik, ki je izjemno prijazen do uporabnika, zato si je Buffalo samo na račun uporabniškega vmesnika zaslužil nekaj dodatnih odstotkov pri oceni, k dobremu vtisu pa je svoje prispevala tudi precej ugodna cena usmerjevalnika in kartice.

Standard 802.11n Draft 1

Širokopasovna povezava Kabelski/DSL WLAN

Varnost WPA, dinamično filtriranje paketov, zaznavanje vdorov, NAT, SPI, filtriranje MAC

Nadzor dostopa QoS, filtriranje po urniku/navodilih, filtriranje spletnih strani, filtriranje naslovov IP

80% **PCF pravi...** "Zanesljiva in uporabniku prijazna oprema, ki je tudi stabilna."

D-Link RangeBooster N 650 Router DIR-635
D-Link RangeBooster N 650 Notebook Adaptor DWA-645

39.700 SIT (161,49€)

21.300 SIT (88,88€)

Proizvajalec D-Link **Na spletu** www.dlink.com

V primerjavi s klasično D-Linkovo opremo je ta komplet prav razburljiv. Pred časom ste lahko kupili omrežno opremo tega proizvajalca v katerikoli barvi, dokler je bila to siva, potem pa jim je očitno nekdo omenil, da bi pa kak uporabnik napravo mogoče dal celo v dnevno sobo, tako da so si premislili.

N650 je bil pravi demon na kratkih razdaljah, je pa nekoliko opešal na srednjih in velikih, kjer bi 802.11n moral trgati. Na testu na največjih razdaljah je komaj zmogel prenašati podatke, kar na nas ni naredilo ravno vzornega vtisa. Precej dobro se obnese z izdelki drugih proizvajalcev, kar je vsekakor prednost, saj je na testu obdržal zelo solidno hitrost standarda G. Všeč nam je tudi uporabniški vmesnik usmerjevalnika, ki je bil eden najhitrejših na testu, saj je v njem mogoče izvesti največ sprememb naenkrat.

Standard 802.11n Draft 1

Širokopasovovna povezava Kabelski/DSL WLAN

Varnost WPA2, NAT, SPI, filtriranje MAC

Nadzor dostopa QoS, filtriranje po urniku/navodilih, filtriranje spletnih strani, filtriranje naslovov IP, dnevnik

70% **PCF pravi...** "Z visoko hitrostjo se ne odkupi za slabe rezultate na velike razdalje."

Obrnite stran za zmagovalca...

Vredno ogleda PCFormat

Linksys Broadband Router WRT300N — 43.188 SIT (179,95€)
Linksys Notebook Adaptor WPC300N — 33.108 SIT (137,95€)

Proizvajalec Linksys **Na spletu** www.linksys.com

Ah, naše uboge oči so končno deležne nečesa blagodejnega: Linksys se je končno odločil odkrižati besno modre barve, ki je tradicionalno krasila njihovo brezžično opremo. Zamenjala jo je veliko bolj prijetna kombinacija srebrne in črne. Mogoče smo res izbirčni, a če moramo vsak dan buljiti v neko napravo, je ta lahko vsaj barvno prijetna na pogled.

Ta Linksysov usmerjevalnik je tehnološko dovršen in ima kar nekaj funkcij, ki bi jih pričakovali od opreme višjega razreda. Res pa je, da je počasen za uporabo in potrebuje celo večnost, da se ponovno zažene, tudi po najmanjših spremembah nastavitev. V njegov prid pa govorijo zelo dostojne hitrosti prenosov pri vseh razdaljah, še posebej pri največjih, saj je na tem testu dosegel največji prenos podatkov. Tudi cena za komplet ni tako pretirana, kot smo pričakovali, tako da se resnično splača razmisliti o nakupu, a bi bila cena PC-kartice dejansko lahko znatno nižja.

Standard 802.11n Draft 1

Širokopasovna povezava Kabelski/DSL WLAN

Varnost WPA2, NAT, SPI, filtriranje MAC

Nadzor dostopa QoS WMM, filtriranje spletnih vsebin, navodila za dostop, dnevnik

82% **PCF pravi...** "Najvišja hitrost prenosa, poročena s počasnim uporabniškim vmesnikom."

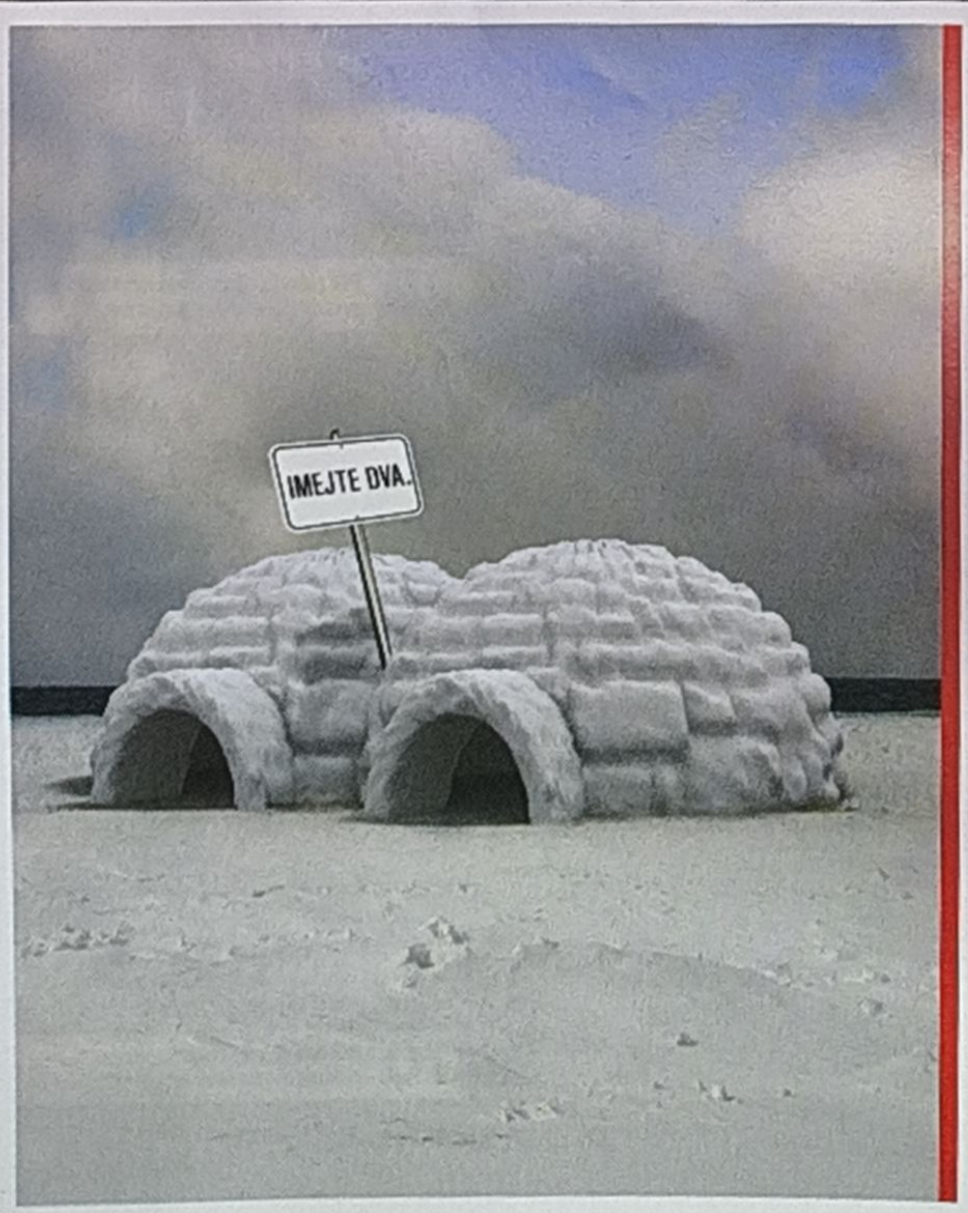
N, N in še enkrat N...

Smo mogoče preveč spili ali pa res vidimo tri N-je?

Do zdaj smo imeli nekaj, čemur smo pravili Pre-N, kar ni pomenilo nič drugega, kot le novo linijo izdelkov, ki so jih proizvajalci prodajali z novim imenom. Zdaj se približujemo obdobju "uradnega" standarda Draft-N, ki je pravzaprav samo izboljšan MIMO-G. Nekje sredi naslednjega leta bo vse skupaj postalo še bolj zanimivo, saj bodo na trgu pristali prvi izdelki Draft-N različice 2. Nobenih zagotovil ni, da bo vaša oprema različice 1 delala z opremo različice 2, tako da nam ostane samo upanje, saj drobni tisk na škatlah ne pove ničesar konkretnega.

Različica 2 bo predstavila tudi dvojne 2,4GHz in 5GHz naprave. Pri 5GHz je le za drobec šuma v primerjavi z 2,4GHz, saj na tej frekvenci dela še cela vrsta drugih naprav, kot so mikrovalovne pečice, Bluetooth, telefoni DECT, RFID in še cela serija drugih.

Delovanje pri 5GHz ima tudi to prednost, da je zadeva dvakrat hitrejša, je pa res, da se signal prej porazgubi, če so na poti različne trdne ovire, zato bo zanimivo videti, kako dobro se bo MIMO obnesel pri premoščanju teh omejitev. 5GHz naprave bi lahko bile na trgu že danes, a so se podjetja in IEEE odločili, da bo bolje, če še počakajo leto dni. Leta 2008 pa bomo končno dočakali naprave, ki bi morale biti združljive z Draft-N različice 2.



Pozor!
Vsak, ki bo do konca leta 2006 kupil ENO licenco BitDefender v10, prejme licenco, ki omogoča uporabo na DVEH RAČUNALNIKIH za DVE LETI.
Prihranek pa lahko na primer porabite za domiselno opremo stanovanja.

- 41 milijonov ljudi zaupa BitDefenderju
- 24/7 dosegljiva tehnična podpora
- 2 leti najboljše proaktivne zaščite na svetu*
- 4-v-1 ponudba nudi najboljše za vložen denar

*certificirano s strani av-test.org

BREZPLAČEN PREIZKUS | www.bitdefender.si

PARAMETICA
Dunajska 106, 1000 Ljubljana
tel: 01 585 7917, faks: 01 585 7918
e-pošta: prodaja@parametica.si

bitdefender
secure your every bit

PCFormat naslednji mesec

Najboljše igre leta 2006 pod drobnogledom

PLUS! Rezultati natečaja za ilustratorja leta, roboti v našem domu, opis Warhammer: Mark of Chaos ...

NA POLICAH 29. 12. 2006

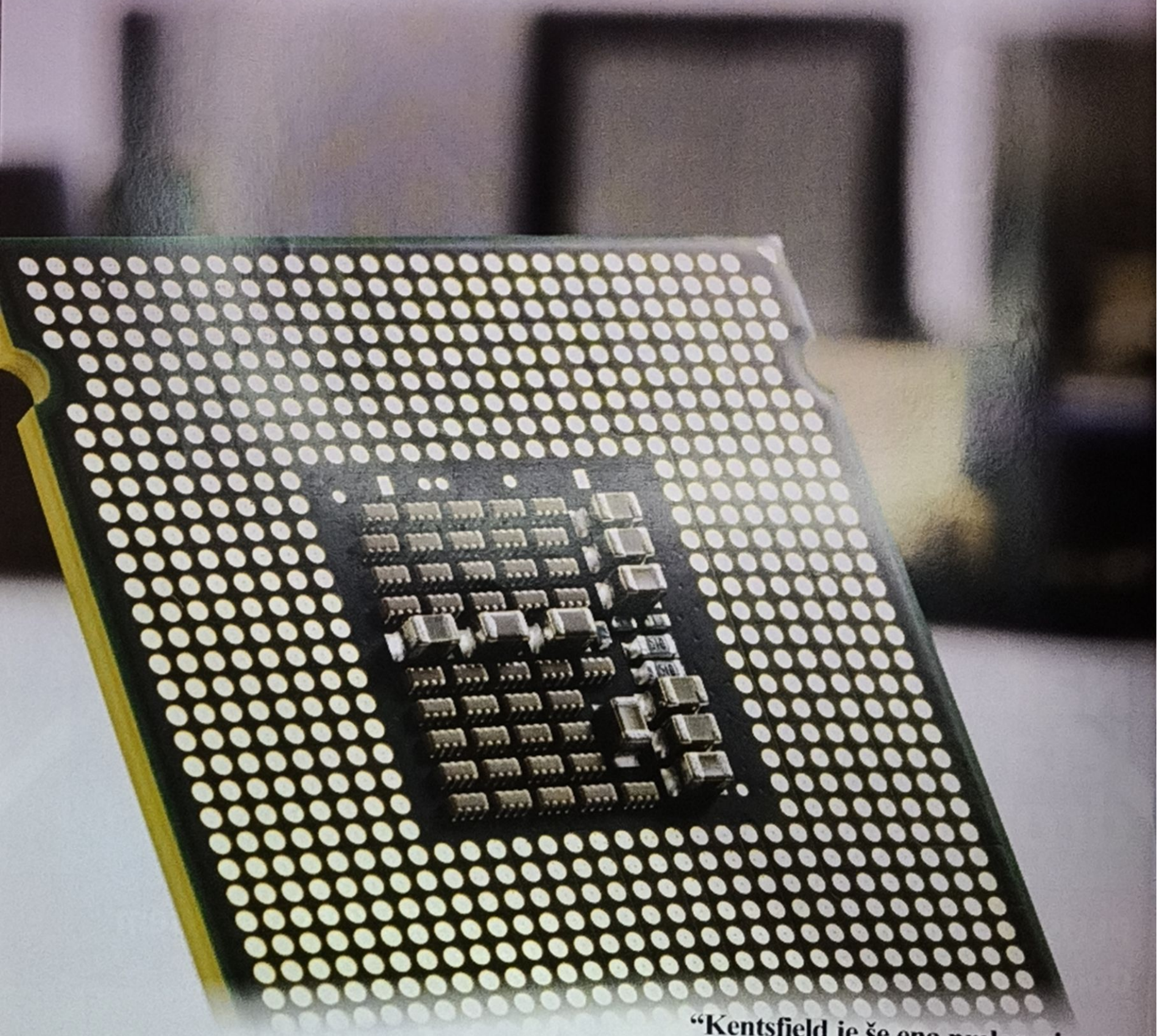
Vsebina revije se lahko še spremeni.

MOČ ŠTIRIH

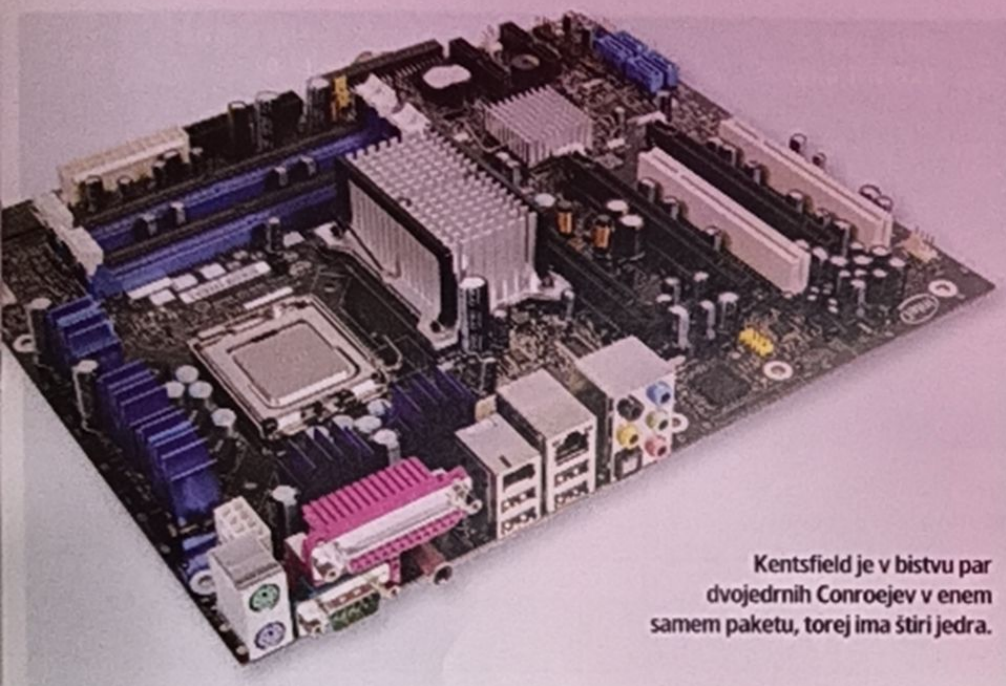
Intel Core 2 Extreme QX6700

S Core 2 Duo je Intel ukradel zmogljivostno krono AMD-ju. Zdaj načrtuje, da bo PC-je popeljal še više s prvim štirijedrnim procesorjem. Uredništvo revije *PCFormat* se poklanja Kralju Kentsfieldu – spoštovanje mu izkažite tudi vi...

Cena Ok. 250.000 SIT (1043,23€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.intel.com



"Kentsfield je še ena prelomnica na Intelovi poti iz temnega veka, v katerem je kraljeval Pentium 4 Netburst"



Kentsfield je v bistvu par dvojedrnih Conroejev v enem samem paketu, torej ima štiri jedra.

Štirijedrna tekma

Skočimo še na AMD-jev vlak 4x4 ...

Medeni tedni Athlona 64 so končani. Od prve predstavitve leta 2003, pa dokler ni Intel predstavil Conroeja, je AMD-jevo elegantno zasnovano jedro Hammer imelo pošteno prednost na trgu. Zdaj, ko je Intel ponovno v stari formi, pa je AMD pod precejšnjim pritiskom, saj je štirijedrni Kentsfield stanje pravkar še poslabšal. Ali je za AMD igre res konec?

Kar zadeva enoprocesorske izdelke, AMD tekmeca ne bo dohitel vsaj do prihoda lastnega štirijedrnega čipa (kodno ime zanj je K8L), ki pa na trgu ne bo pristal prej kot sredi leta 2007. Polne tehnične podrobnosti tega čipa še niso bile predstavljene, predvidoma pa bo čip precej podoben Conroeju. Prepustnost SSE bo podvojena na 128 bitov, zvišano pa bo tudi število ukazov na cikel. Pri AMD-ju so izboljšali tudi samo upravljanje s procesorjem, tako da bo mogoče frekvenco vsakega jedra in pomnilnika spreminjati ločeno. Če bi bil K8L že na trgu, bi vsekakor bil mogočen tekmec Kentsfieldu. Glede na to, da se Intel pripravlja na proizvodnjo 45nm čipov, ki bodo na voljo naslednje leto, pa še ni jasno, kateremu hudiču bo moral K8L prodati dušo, da bi se lahko kosal z njim.

Do prihoda štirijedrnih čipov pa AMD pripravlja dvoprocesorske namizne platforme, znane kot 4x4. Obstaja možnost, da bodo prvi izdelki na trgu že v času, ko boste brali te vrstice, z njimi pa se bo AMD lahko kosal z Intelovimi štirijedrnimi rešitvami, dokler ne predstavi novih procesorjev. Ta poteza diši po obupu zaradi Intelovega neusmiljenega napada, a kljub temu 4x4 ne smemo kar odpisati. Athloni 64 imajo namreč odlično integrirane lastnosti in znatno naprednejši način komunikacije procesorja s pomnilnikom, tako da bi lahko z novimi izdelki dohitel Kentsfield. Še bolj zanimiva pa je možnost, da se bodo kmalu pojavile AMD-jeve konfiguracije z osmimi jedri – par procesorjev K8L na platformi 4x4 je gotovo strašljiva misel za Intel.

Zaploskajte Kentsfieldu, prvemu štirijedrnemu procesorju za namizne računalnike – štiri procesorska jedra, kvartet programskih niti in cela gora procesorske moči. Skoraj si ne moremo zamisliti, da smo pred manj kot dvema letoma lahko izbirali le med pasje vročim, 3,8GHz enojedrnim Pentiumom 4 ali AMD-jevim procesorjem Athlon 64, ki je imel sicer nižjo frekvenco, tam okoli 2,4GHz, a je bil znatno zmogljivejši. Danes ima Intelov morilski novi procesor kar štiri jedra, vsako pa se ponaša z znatno izboljšanimi računskimi zmogljivostmi kot katerikoli enojedrni procesor. Še po običajnih (beri: že tako ali tako skoraj norih) merilih razvoja računalniške tehnologije je to čisto neverjeten poskok v računski moči, ki se je zgodil v le nekaj več kot letu in pol.

Kentsfield – uradno znan kot Core 2 Extreme QX6700 – je še ena prelomnica na Intelovi poti iz temnega veka, v katerem je kraljeval Pentium 4 Netburst. Intel je to pot začel z rednim dohitevanjem AMD-ja na trgu dvojedrnih procesorjev, ko je pred dobrim letom in pol

KAKO SMO TESTIRALI

Štirijedrne peripetije

Na tem mestu se moramo posebej zahvaliti Intelu. Ker je v en sam procesor stlačil še en par jeder, tako da skupno število zdaj znaša štiri, je ta gigant naša življenja še dodatno zakompliciral. Težava je namreč v tem, da različne aplikacije čisto po svoje upravljajo z več procesnimi nitmi. Merjenje zmogljivosti večjedrnih procesorjev so torej že skoraj stvar poskusov in napak.

Ker nam je to popolnoma jasno, smo procesor Kentsfield testirali s serijo eno-, dvo- in večnitnih aplikacij, da bi dobili čim bolj realno sliko zmogljivosti. Če smo bolj konkretni, je testiranje potekalo takole: *Far Cry* predstavlja izjemno zahteven, enonitni test, *Quake IV*, Windows Media Encoder in naš lasten nabor testov v *3DS Max* pa dvonitnega. Med prave teste večnitnosti spadata dekodiranje videa H.264 in seveda *Photoshop CS*, tema pa smo dodali še en test v *3DS Max*. Izvedli smo tudi test večopravilnosti, da bi prikazali prednosti štirijedrnega procesorja. Vse teste smo izvedli v sistemu s sveže nameščenim Windows XP SP2, Intelova in AMD-jeva platforma pa sta podpirali 1GB 800MHz hitrega Corsairjevega pomnilnika DDR2.

predstavil prve čipe Pentium D. Procesorji Athloni 64 X2 so bili sicer boljši, saj so bili zmogljivejši in znatno hladnejši, a se je Intel začel igrati cenovno igro, tako da so imeli Peniturni D čisto spodobno ceno za ponujene zmogljivosti. Intelov pravi preporod pa se je začel pred približno pol leta, ko je bil predstavljen čip Core 2 Duo. Novi procesorji so nosili kodno ime Conroe, kmalu pa je postalo očitno, da so prava pravcata umetnina čarovnikov silicija iz Santa Clare. Novi procesorji niso le premagali AMD-jevih čipov na celi črti, temveč so imeli tudi znatno nižjo porabo in so se temu primerno manj greli, tako da so popolnoma povozili tudi čipe Netburst.

DEL PROCESORJA

Preseneča pa nas, da je Intel štirijedrni Kentsfield predstavil kar nekaj mesecev prej, kot je napovedoval, saj so v napovedih praktično do zadnje sekunde omenjali prvo četrtletje 2007. Intelovi inženirji so očitno dobili povišice, še bolj pomembno pa je, da gre za Intelov poskus, da bi AMD pošteno porazil v procesorski tehnologiji. Kentsfield je mogoč samo zato, ker je Intelova 65nm tehnologija že pošteno dozorela, AMD pa se še vedno bode s precej velikansko, 90nm tehnologijo. Bolj prefinjen proces omogoča proizvodnjo manjših, cenejših čipov, tako da si lahko Intel privošči postaviti takšno ceno za novi procesor, da si ga bodo lahko privoščili tudi navadni smrtniki. Glede na to, da Intel že več kot leto dni na trg meče 65nm čipe, ima štirijedrni procesor tudi dokaj spodobno porabo in se temu primerno tudi malo segreva.

Ob predstavitvi štirijedrnih čipov pa se seveda poraja vprašanje, če je programsko okolje sploh pripravljeno nanje. Konec koncev še vedno nimamo ravno veliko programov za PC (kaj šele iger), ki bi učinkovito izkoristili dvojedrne procesorje, tako da je res vprašljivo, koliko jih bo znalo izkoriščati kvartet jeder.

A dovolj o teorijah v ozadju predstavitve Kentsfielda – kakšen je Intelov najnovejši über-čip na siliciju? Zaenkrat je na voljo en sam model, ki se prodaja pod Intelovim imenom Core 2 Extreme, njegova frekvenca pa znaša 2,66GHz. Ta je nekoliko nižja od 2,93GHz, kolikor znaša frekvenca trenutno najhitrejšega Conroeja, vaš pa je lahko za približno 250 tisočakov. V prvi polovici naslednjega leta bo na voljo tudi nekaj cenejših različic z imenom Core 2 Quad, ki bodo delovali pri 2,4GHz in manj.

MERITVE	INTEL CORE 2 EXTREME QX6700	INTEL CORE 2 EXTREME X6800	AMD ATHLON FX-62
ENOJEDRNI TEST			
Far Cry (640X480, fps)	127	139	101
DVOJEDRNI TEST			
Quake IV (640X480, fps)	157	176	136
Kodiranje videa z *WMV9* (min:s)	01:29	01:39	01:58
Test s podvodno animacijo v programu *3DS Max*	18 s	17 s	21 s
VEČJEDRNI TEST			
Dekodiranje videa HD H.264 (zasedenost procesorja)	10%	18%	26%
Photoshop CS	16,9 s	24,9 s	29,5 s
3DS Max	23 s	30 s	43 s
Test večopravilnosti (*WMV9* kod., H.264 dekod., min:s)	01:32	01:51	02:28
PASOVNA ŠIRINA POMNILNIKA	5.617MB/s	5.602MB/s	7.698MB/s
TEMPERATURA JEDRA POD NAJVEČJO OBREMENITVIJO (STOPINJE CELZIJA)	63°	49	NI PODATKA

Novi čip neverjetno zviša zmogljivosti procesiranja.

Osnovna arhitektura Kentsfielda je precej samoumevna. V bistvu gre za par dvojedrnih Conroejev v enem paketu. Ta tako imenovani "multi-chip package" (MCP, na kratko) smo že videli, in sicer v 65nm dvojedrnem Pentiumu D Presler. Pri Intelu pravijo, da MCP izboljša izkoristek, saj zmanjša število nedejavnih jeder, rezultat tega pa so cenejši čipi. To je vsekakor res, a takšna razlaga ni ravno popolna. Ravno tako kot so Presler nadomestili bolj učinkoviti procesorji z enim samim čipom, lahko predvidevamo, da bo Intel kmalu razvil nativni štirijedrni čip v 45nm proizvodnem procesu, ki je trenutno v razvoju.

"Ob predstavitvi štirijedrnih procesorjev se seveda poraja vprašanje, če je programsko okolje sploh pripravljeno nanje"

Segrevanje je potencialni problem za Kentsfield – potrebovali boste dober sistem hlajenja.

MCP pa spremlja tehnološka pomanjkljivost. Bralci *PCF* se prav gotovo spomnite, da je edina slabost Conroeja dejstvo, da ta s pomnilnikom še vedno komunicira prek severnega mostu. Pri Intelu so drugonivojski predpomnilnik v Conroeju zasnovali tako, da komunikacija med jedri poteka prek procesorskega vodila, da je vhodno/izhodna podatkovna širina rezervirana za pitanje jeder s tonami podatkov.

Ker ima Kentsfield dva popolnoma ločena procesorja v enem paketu, promet prek predpomnilnika spet predstavlja težavo, zato bo podatkovna širina ponovno problem za Intel. Trenutna rešitev je vse prej kot idealna za ultra podatkov lačna štiri jedra, zato se lahko zgodi, da bo krona štirijedrnega procesiranja ponovno pripadla AMD-ju, natančneje platformi 4x4.

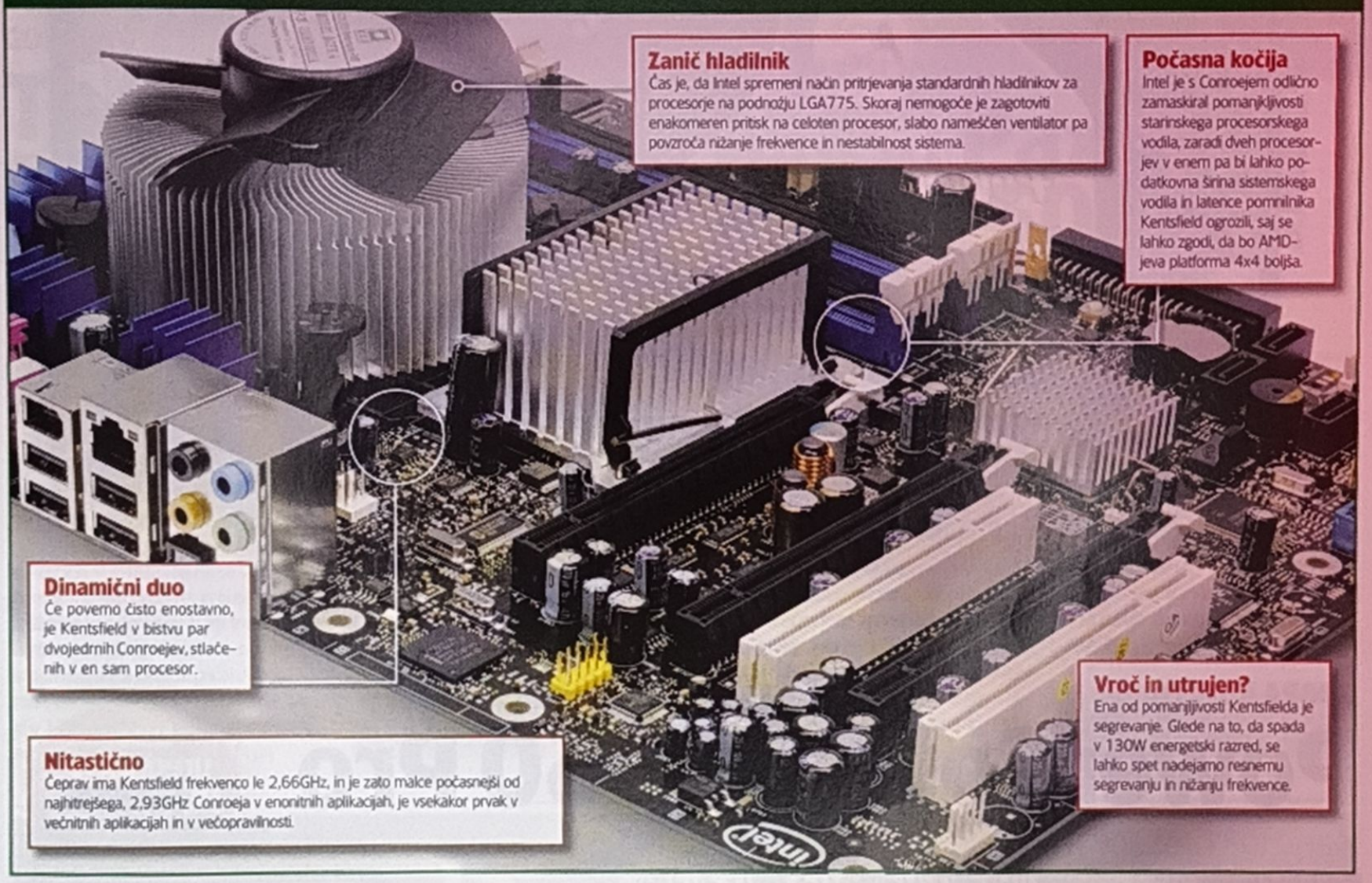
Par Conroejev v enem procesorju pa vseeno ni slaba ideja, saj podrobne specifikacije Kentsfielda močno dišijo po kateremkoli čipu Core 2 Duo, ki se ga lahko spomnite. Intelovo tehnologijo mikroarhitekture nove generacije (NGMA) smo že opisovali, zato se na tem mestu ne bi ponavljali, a bomo vseeno omenili, da se je Intel z novimi procesorji precej oddaljil od osredotočanja na frekvence, kar je bila glavna lastnost Pentiumov 4. Namesto tega so izboljšali procesiranje ukazov v enem ciklu. Da bi jim to uspelo, so izvršilna jedra v Conroeju razširili s treh na štiri, istočasno pa so tudi podvojili upravljanje s podatki SSE s 64 na 128 bitov. S tem so pri Intelu dosegli višje zmogljivosti z nižjo porabo, in točno to je glavna prednost NGMA.

PREDPOMNJENJE

Druge lastnosti, ki si jih Kentsfield deli s Conroejem, so 1.066MHz sistemsko vodilo, podpora za 800MHz pomnilnik DDR2 in 4MB drugonivojskega predpomnilnika na procesor. Novi čip ima skupaj torej 8MB predpomnilnika, kar je nov rekord za čip za namizne računalnike. Kar zadeva specifikacije in lastnosti, bi naj bil Kentsfield združljiv z vsemi osnovnimi ploščami s podnožjem LGA775, torej z vsemi nabori, ki podpirajo Conroe. V praksi pa boste omejeni z električnimi specifikacijami osnovne plošče in nadgradnjami BIOS-a.

Seveda pa je potrebno omeniti še nekaj malenkosti, na primer zmogljivosti Kentsfielda. Če zgodbo povemo na kratko, bi se glasila: ko je Kentsfield dober, je tako blazno dober. Odličen primer je dekodiranje videa H.264. Če zavrtimo čas za le leto in pol nazaj, bi pristali v dobi, ko ga ni bilo čipa na svetu, ki bi lahko gladko dekodiral kvalitetni video 1080p, kodiran s H.264. Danes ta štirijedrni procesor zaorje skozenj kot topel nož skozi maslo, pri tem pa je zaposlenega le 10% procesorja. Možnost dekodiranja štirih takšnih video zapisov brez izpuščanja ene same slike je preprosto

KRALJ KENTSFIELD Štiri jedra od blizu



Zanič hladilnik
Čas je, da Intel spremeni način pritrjevanja standardnih hladilnikov za procesorje na podnožju LGA775. Skoraj nemogoče je zagotoviti enakomeren pritisk na celoten procesor, slabo nameščen ventilator pa povzroča nižanje frekvence in nestabilnost sistema.

Počasna kočija
Intel je s Conroejem odlično zamaskiral pomanjkljivosti starinskega procesorskega vodila, zaradi dveh procesorjev v enem pa bi lahko podatkovna širina sistemskega vodila in latence pomnilnika Kentsfield ogrozili, saj se lahko zgodi, da bo AMD-jeva platforma 4x4 boljša.

Dinamični duo
Če poverno čisto enostavno, je Kentsfield v bistvu par dvojedrnih Conroejev, stlačenih v en sam procesor.

Nitastično
Čeprav ima Kentsfield frekvenco le 2,66GHz, in je zato malce počasnejši od najhitrejšega, 2,93GHz Conroeja v enonitnih aplikacijah, je vsekakor prvak v večnitnih aplikacijah in v večopravilnosti.

Vroč in utrujen?
Ena od pomanjljivosti Kentsfielda je segrevanje. Glede na to, da spada v 130W energetski razred, se lahko spet nadejamo resnemu segrevanju in nižanju frekvence.

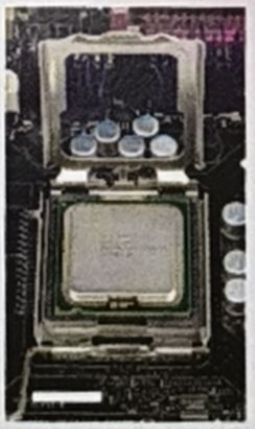
je tista, ki dejansko prikaže, česa je ta čip zmožen. Kar poskusite istočasno pognati zahtevno 3D igro, dekodirati visoko-ločljivostni video in kodirati medijske datoteke na kateremkoli drugem procesorju, pa bo rezultat samo trzajoče delovanje, ob katerem bi še najbolj potrpežljivi dobili samo glavobol. S Kentsfieldom to sploh ni problem.

Manj navdušujoče pa so zmogljivosti Kentsfielda v eni sami aplikaciji. Del problema je ta, da lahko večina večnitnih aplikacij, kot je na primer *Quake IV*, generira le dve niti procesov, tako da se dve jedri v čipu Kentsfield pogosto dolgočasita. Če k temu dodamo še za 266MHz nižjo frekvenco v primerjavi z najhitrejšim Conroejem, pa dobite recept za kak poraz v testih zmogljivosti. Celo v programih, ki so zasnovani za delo z večprocesorskimi sistemi, kot sta na primer *Photoshop* in *3DS Max*, daje Kentsfield mešane rezultate. Nekatera opravila izvede bliskovito hitro, druga pa so precej omejena, kar se pospeška tiče. To ni majhen problem in hitre rešitve zaenkrat še ni na vidiku.

ONESNAŽENJE S HRUPOM

Če že kritiziramo prvi štirijedrni procesor na svetu, moramo seveda dodati tudi dejstvo, da so pri Intelu hitrost ventilatorja na hladilniku za procesor zaklenili na oglušujočo najvišjo hitrost. Razlog za to bi naj bilo dejstvo, da predprodukcijske plošče ne podpirajo nadzora vrtljajev ventilatorja, česar ne verjamemo najbolj, saj plošča ni imela nobenih težav z ventilatorjem, ko je bil vanjo nameščen Core 2 Duo. S priloženim Intelovim hladilnikom je imel na testu Kentsfield občasne izpade segrevanja, ki se jih je hitro znebil, ko smo nanj namestili Zalmanov bakreni hladilnik. Naši poskusi, da bi čip navili, so bili bolj jalovi, saj smo dobili precej neskladne rezultate s frekvencami nad privzeto (2,66GHz).

Glede na to, da čip popapca 130W, kar je toliko kot najslabši Pentiumi 4 in več kot 50% več od katerekoli konfiguracije Core 2, nas to ne preseneča. V primerjavi z neverjetnimi možnostmi navijanja, ki jih ponujajo čipi Core 2, Kentsfield žal na samem robu tehnoloških zmogljivosti. Ker gre za čip za navdušence, ki je že sam po sebi precej navit, mu to delno odpustimo, a kljub večnitnim zmogljivostim še vedno sumimo, da je Intel postavil voz pred konja v poskusu, da bi si pridobil prednost pred AMD-jevimi rešitvami. **PCF**



Intelov štirijedrni čip je absolutni prvak v večnitnih aplikacijah in večopravilnosti.

Konfiguracija	Dva procesorja, štiri jedra
Frekvenca	2.66GHz
Proizvodna tehnologija	65nm
Izvršilni cevovodi	14 korakov
Predpomnilnik	8MB (2x 4MB)
Frekvenca FSB	1.066MHz
Podprti pomnilnik	Do DDR2 800MHz
Podatkovni načini	32- in 64-bitni
Poraba	130W
Ostalo	Virtualizacijska tehnologija
Podnožje	LGA 775
Podprta podnožja	Intel 965, 975, nVidia nForce 5 and ATI RD600. Morebitna podpora za Intel 945 and nVidia nForce 4

85% **PCF pravi...** "Neverjetne večnitne zmogljivosti, a je 65nm malce pomanjkljiva tehnologija za štiri jedra."

DOBRA KUPČIJA

PowerColor X1950 Pro

Izbor uredništva PCFormat

Kaj je to? Grafične zmogljivosti visokega razreda za 50 tisočakov? Ta trenutek priznajte, da zafrkavate!

Cena Ok. 50.000 SIT (208,65€) **Proizvajalec** PowerColor **Na spletu** www.powercolor.com

Odgovor na zgornje vprašanje je čisto enostavno ne, pa tudi cene nismo napačno zapisali. Cenovno je kartica le malce dražja od kartic nižjega razreda, istočasno pa je zmogljivejša od nVidiinega jedra 7900GT. Ta kartica se požvižga na vse in dokazuje (če je dokaz sploh potreben), da je tekmovalnost na trgu grafičnih kartic zdaj še bolj nora kot panj os v spodnjih hlačah.

Kot že ime pove, ima tale X1950 Pro korenine v X1950XT. Grafični procesor je zelo podoben, le da ima nekaj cevovodov za senčenje pikslov onemogočenih, tako da jih ima 36, namesto stadardnih 48. Ker pa ima ATI-jev še vedno precej simpatičen sistem treh enot vertekst na senčnik (dedno lastnost, za katero se lahko zahvalimo lanskim karticam X1900XT), jedro 1950 še vedno odlično deluje, čeprav v okleščeni izvedbi. Jedro in pomnilnik sta seveda tudi nekoliko počasnejša od X1950XT, a 580MHz za jedro in 1.400MHz za 256MB pomnilnika tvorijo vse prej kot počasno kartico.

Dve takšni kartici lahko v CrossFire spravite z manj težav, kot bi pričakovali. Seveda smo pa vseeno zapravili kar nekaj časa, da sta se v našem sistemu začeli pogovarjati, saj je oba premostitvena kabla potrebno zelo natančno priklopiti (kar v priročniku iz nam neznanega razloga ni omenjeno). Se je pa ATI zato končno znebil tistih nadležnih zunanjih kablov in se je raje odločil za notranji sistem mostička, ki je skoraj identičen kot pri sistemih SLI, le da sta mostička dva, namesto enega.

"Par teh kartic v CrossFire brez težav poseka eno kartico X1950XT"

DIRKA S CROSSFIRE

Zmogljivosti ene same kartice so več kot le dobre, ko v sistem stlačite dve, pa so prav osupljive. Par teh kartic v CrossFire brez težav poseka X1950XT za kar 2.000 točk v *3DMarku* in se primerljivo obnese v *F.E.A.R.* pri 1.600x1.200 (čeprav se tehtnica prevesi proti X1950XT pri 1.280x1.024). Ne pozabite, da vas bo par teh kartic olajšal za sto tisočakov, medtem ko en sam X1950XT še vedno stane znatno več. Naslednja kartica v vrsti je nVidiin 7900GT, ki je sicer cenejši, a ga X1950 Pro povozi v čisto vsakem testu.

Če povemo čisto enostavno: X1950 Pro v svojem razredu nima konkurence in je daleč najzmogljivejši izdelek za manj kot 70 tisočakov, istočasno pa prekosi tudi marsikatero dražjo kartico. S parom teh lepotičk boste lahko uživali tudi v igrah pri visokih ločljivostih, če le imate osnovno ploščo, ki podpira CrossFire. Pa še malce bolj po kmečko: X1950 Pro pošteno zbrca riti vsem grafičnim karticam srednjega cenovnega razreda. **PCF**

MERITVE	RADEON X1950 PRO	RADEON X1950 PRO (CROSSFIRE)	GEFORCE 7950GT
3D MARK06 (1.280X1.024)	5.055	8.456	4,544
F.E.A.R. (1.280X960, X2, X4)	78 fps	95 fps	64 fps

Jedro	R580+
Pomnilnik	256MB GDDR3
Frekvenca jedra	580MHz
Frekvenca pomnilnika	1.400MHz
Število senčnikov	36
Vodilo	PCI-Express
Podpora za dve kartici	CrossFire
AV izhodi	2 x DVI, 1 x S-Video

90% **PCF pravi...** "Daleč najzmogljivejša kartica srednjega razreda doslej."

Vredno ogleda PCFormat

GOSPOD VZDRŽLJIVI

Twinhead DuraBook S13D

Notesnik za vsako vreme in vsako situacijo

Cena 350.000 SIT (1.460,52€) **Na spletu** www.twinhead.com **www.notesniki-slo.com**

Notesniki, ki lahko vzdržijo res pošteno mučenje, so bili doslej cenovno precej nedostopni in za zahtevano ceno tudi precej uborno opremljeni, zdaj pa se stanje na tem delu trga pošteno spreminja.

Twinheadov izdelek, ki smo ga dobili na test, ima ohišje iz magnezijeve zlitine, tipkovnico, ki je odporna na še take nerode s polnimi kozarci, in posebej zaščitene komponente, ki jim tresenje in padci ne morejo do živega. To od takšnega notesnika seveda pričakujemo, manj pričakovane pa so specifikacije, saj je v 13,3-palčno ohišje stlačen sistem, ki ga poganjata Intelov Centrino M pri 2,13GHz in 1.024GB pomnilnika, vgrajena pa sta še 120GB trdi disk in zapisovalnik DVD-jev. Za grafiko skrbi Intelov integrirani čip, notesnik pa je opremljen tudi s standardnimi razširitvenimi mesti, kot so dvoja vrata USB, priklop VGA, reža PCMCIA in celo serijska vrata. Malce nas žgejo tista dvoja vrata USB, saj običajno pričakujemo več teh luknjic na notesnikih, a glede na to, da je ta DuraBook res namenjen delu na terenu, mu bomo to odpustili. **PCF**

88% **PCF pravi...** "Če ste bolj nerodne sorte ali če delo nosite res vsepovsod, vrzite oko nanj."

Vredno ogleda PCFormat

TIH IN ZANESLJIV

Akasa Pax Power 500W

Potrebujete napajalnik, ki vas ne bo pustil na cedilu?

Cena 21.990 SIT (91,76 €) **Na spletu** www.akasa.com.tw **www.in-put.com**

Akasa nam je za tokratno štetvilko pripravila enega njihovih najbolj prodajanih napajalnikov ta hip: Pax Power 500W. Glede na to, da sodobni močni sistemi potrebujejo kvalitetne napajalnike, nas moč sploh ne preseneča, smo pa navdušeni nad tem, da je Akasi uspelo pripraviti napajalnik s takšno močjo, ki še vedno deluje zelo tiho. Vgrajen ima en 120mm ventilator, ki skrbi da se komponente napajalnika ne pregrevajo tako učinkovito, da ga med delom komajda slišite. Dolžina priklopnih kablov je zadovoljiva, kabli so varnostno oviti v mrežo. Napajalnik je verzije ATX 2.2, kar pomeni da iz napajalnika binglja priklop za osnovno ploščo s 24 nožicami, ki ga po potrebi spremenite v takega z 20 nožicami. Prav tako imate dva namenska priklopa za požrešne kartice PCI-E, medtem ko je na voljo še šest standardnih priklopov, dva za disketne enote in štirje priklopi S-ATA. **PCF**

86% **PCF pravi...** "Zanesljiv in tih napajalnik, ki za svoj denar ponudi ogromno."

CENTER PROJEKCIJE
najboljša izbira projektorjev v Sloveniji

PODJETJA POZOR:
Predvidoma lahko samo še letos zavezanci za DDV uveljavijo zmanjšanje davčne osnove v višini 10% investiranega zneska v računalniško opremo, v katero sodijo tudi projektorji.
(Zakon o davku od dohodkov pravnih oseb (ZDDPO-1), 49. člen)

www.centerprojekcije.si

DRAGOCENI SPOMINI

Corsair Dominator PC2-8888 DDR2

Vrtoglave hitrosti so standard, a bo dominiral predvsem vaši denarnici...

Cena Ok. 150.000 SIT (625,64€) **Proizvajalec** Corsair **Na spletu** www.corsairmemory.com

Za najzmogljivejše komponente v računalniku boste drago plačali (konec koncev je bilo vedno tako), vprašanje pa je, kako globoko ste pripravljeni seči v denarnico. Corsairjev najnovejši pomnilnik Dominator je zasnovan za najzmogljivejše računalnike s Conroeji/FX-62, s katerimi bi lahko cepili atome, deluje pa pri neverjetnih 1.111MHz, in to kar privzeto. Gre torej za najhitrejši pomnilnik, kar jih je na trgu.

Še bolj impresivno pa je dejstvo, da ga je mogoče celo naviti, saj ima že nameščene hladilnike. Ti so večplastni, tako da res učinkovito odvajajo toploto. Rezultat je osnovna latenca Dominatorja pri 1.111MHz 4-4-4-12, kar je znatno boljše od običajnih latenc CAS modulov DDR2 in hitrejše od običajne privzete frekvence 1.066MHz, ki bi jo pričakovali pri pomnilniških modulih višjega razreda. Kar nekaj pove.

Vse to pomeni, da tile moduli delujejo neverjetno hitro in so istočasno popolnoma stabilni, še preden sploh pomislite, da bi jih navili. Vsak modul ima tri vrste aluminijastih hladilnikov, povečana površina pa izjemno učinkovito odvaja toploto. Par modulov ima priložene celo 40mm ventilatorje, kar je še ena impresivna novost, ki jo predstavlja Dominator.

Če že imate sistem s procesorjem Conroe, obstaja možnost, da vaša osnovna plošča podpira samo 800MHz DDR2, tako da ne boste mogli izkoristiti višje frekvence. Vsi, ki imate osnovne plošče, ki podpirajo 1.066MHz pomnilnik, pa naščipite ušesa: Dominator omogoča kar 10% dvig zmogljivosti v primerjavi z 800MHz pomnilnikom, kadar deluje pri 1.066MHz. Na istem sistemu smo za test pognali igro *Doom 3*, *3DMark* in *SYSmark*, ki so pokazali dvig zmogljivosti, le da ta ni bil tako zelo dramatičen.

LUKNJA V ŽEPU

Največja pomanjkljivost modulov Dominator pa je cena, saj lahko za isti denar dobite že cel računalnik srednjega razreda. Razlika v ceni med temi moduli in 800MHz modeli je več kot le znatna, poskok v zmogljivosti pa te razlike ne odraža. Če denar za vas ne predstavlja problema in če želite sestaviti res najboljši igralni stroj pod soncem, je pomnilnik Dominator res edina prava izbira, seveda skupaj z osnovno ploščo, na kateri bo lahko deloval pri polni hitrosti. Če niste dedič milijonarja, pa za razliko v ceni raje kupite nov procesor, zmogljivejšo grafično kartico ali trdi disk z 10.000 obrati, s čimer boste prav tako pospešili računalnik. **PCF**

Vrsta pomnilnika	DDR2
Frekvenca	PC2-8888 (1.111MHz)
Kapaciteta	2GB
Latenca	4-4-4-12
Dodatno	Hladilnik, 40mm ventilatorji

80% **PCF pravi...** "Najboljši SDRAM na trgu, a je cena grozljivo visoka."

ODPOREN ZANESENJAK

Olympus mju 725SW

Namenjen zelo specifični skupini uporabnikov

Cena 110.400 SIT (461,15€) **Na spletu** www.olympus.com **www.olympus.si**

Olympusova serija digitalnih fotoaparatov mju od svojega začetka slovi po drugačnosti in stilski privlačnosti. Fotoaparati te serije so bili vedno nekaj posebnega za oko, z ovalno obliko in različnimi živimi barvami pa so bili zanimivi predvsem za mlade, ki so potrebovali preprost kompakten fotoaparat tipa "nameri in sproži", ki ga bodo vrstniki opazili in jim ga zavidali.

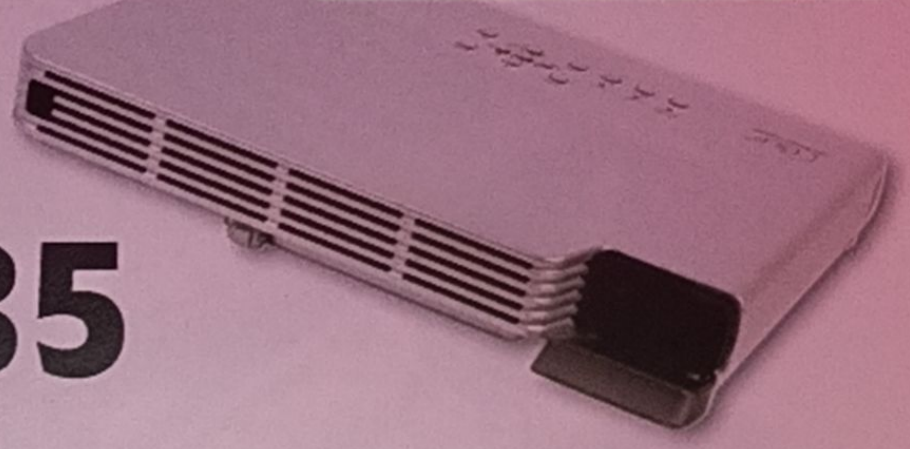
Pri seriji mju 700 so se stvari nekoliko spremenile. Drugačnost ostaja, privlačen videz pa se je umaknil novim tehnologijam. Odpornost na vodo in udarce seveda zahtevata svojo ceno, zato je ohišje mju 725SW že na pogled precej robustno. Fotoaparat je odporen na tresljaje pri padcu do višine 1,5 metra, uničili pa ga ne boste niti v vodi, saj je odporen na vodo in pritisk do globine petih metrov, kar je za kar dva metra več, kot pri predhodniku 720W, ki so ga pri Olympusu predstavili januarja letos. Novim tehnologijam navkljub pa 725SW ostaja prijazen do uporabnika. Meniji so slovenski, kot jih imajo vsi Olympusovi fotoaparati zadnjega leta, na voljo je kar 25 scenskih načinov, vključno z zajemom videa v ločljivosti VGA in razlagami posameznih načinov, seveda v slovenščini. Ob podvodnih načinih velja omeniti predvsem scenska načina za fotografiranje objektov za steklom in besedila, ki sta res dobrodošla.

Za dobro kakovost posnetkov ob šibki svetlobi poskrbi digitalna stabilizacija slike in tehnologija Bright Capture, ki sicer res posnetke prikaže bolj žive, a pri tem prihaja do odstopanja v prikazu barv. Občutljivost ISO je v programskem načinu nastavljiva vse do 1600, pri kateri pa je stopnja šuma seveda nesprejemljiva, zato vam priporočamo fotografiranje do ISO400. Trikratni zoom objektiv je pri 725SW notranji in na nobeni točki goriščnice ne izstopi iz ohišja. Nameščen je v skrajni desni zgornji kot ohišja, zato pri klasičnem oprijemu fotoaparata pazite, da ga ne zastrete s sredincem leve roke. Zoom je hiter in tih, a nekoliko postopen, predvsem na začetku. Omeniti je potrebno še, da 725SW nima optičnega iskala, zato pa levi dve tretjini hrbtne stranice zasede 6,4-centimetrski zaslon LCD, ki pa z ločljivostjo zgolj 115.000 pik ni konkurenčen.

725SW kupite, če potrebujete na vodo odporen fotoaparat in če spadate v skupino ljudi, ki jim stvari pogosto padejo po tleh. **PCF**

Tipalo	7,1MP
Ločljivost fotografij	3.072x2.304
Pomnilnik	xD + 19MB notranjega
Optični zoom	3x (38-114mm)
Baterije	Litij – ionske, akumulatorske
Načini osvetlitve	Program, 25scenskih
Zaklopni časi	4s – 1/1000s
Zaslon LCD	6,35cm, 115.000 pik

83% **PCF pravi...** "Če iščete odporen fotoaparat, je prava izbira."



MAJCENI KINO

Casio XJ-S35

Manj je več, pravijo. Vsaj pri Casiu...

Cena 528.000 SIT (2.203,30€) **Na spletu** www.casio.com

www.lestra.si

Projektorje za poslovno rabo bi lahko razvrstili v dve skupini, in sicer v glomazne, ki jih privijačite nekam pod strop in jih tam pustite za vse večne čase, in tiste, ki jih lahko stlačite v torbo in nosite naokoli. Dobro, tistih vmesnih je mali milijon, a se podjetja pogosto odločajo ravno za eno od teh skrajnih rešitev. Tale Casiov projektor spada med tiste manjše. Pardon, med najmanjše. V bistvu je komajda večji od ultra-prenosnega notesnika, debel je svoje štiri centimetre, tehta pa manj kot dva kilograma.

Doslej smo bili vajeni, da smo morali za možnost prenašanja plačati visoko ceno in skleniti kar nekaj kompromisov pri kvaliteti. Pri XJ-S35 prvo še vedno drži, saj projektor vsekakor ne spada med cenejše izdelke na trgu (oglejte si naš primerjalni test projektorjev za domači kino na strani 62), druga pa ne bo držala. Nativna ločljivost projektorja namreč znaša 1.024x768, svetilnost je 2000 ANSI lumnov, kontrastno razmerje pa 1.800:1. Če se sprašujete, zakaj ga nismo uvrstili v primerjalni test, še enkrat poglejte podatek o ločljivosti – da, razmerje stranic slike znaša 4:3, kar je idealno za predstavitve, za domači kino pa so primernejši namenski projektorji. Seveda smo bili sprva skeptični zaradi majcenih dimenzij projektorja, kljub impresivnim specifikacijam na papirju, a so se vsi naši dvomi v trenutku razblinili, ko smo projektor dejansko preizkusili.

Kvaliteta slike je izjemna, slika je ostra in kontrastna, barve pa so neverjetno realistične. XJ-S35 pa najbolj blesti ravno tam, kjer velika večina ultra-prenosnih projektorjev pade na nos, in sicer pri hrupu. Majhne dimenzije privzeto namreč ne omogočajo res dobre zvočne izolacije, zato je večina takšnih projektorjev neprijetno hrupna. Za razliko od tega, ki je tih kot miška. In če se vam tudi to ne zdi dovolj, naj pripomnimo še, da ima projektor vhod USB, na katerega je mogoče priklopiti pomnilniške naprave in predstavitve predvajati brez računalnika.

Če povzamemo: gre za najboljši prenosni projektor, kar smo jih kdaj testirali, in na splošno eno najboljših izbir za poslovno rabo. **PCF**

Tip projektorja	DLP
Ločljivost	1.024x768 (4:3)
Svetilnost	2.000 ANSI lumnov
Kontrast	1.800:1
Vhodi	VGA, S-Video, kompozitni video, USB
Dodatno	Možnost dokupa modula za brezžično povezavo

93% **PCF pravi...** "Odlična slika, fantastične specifikacije in blažena tišina.

Izbor uredništva PCFormat

VELIKA TEORIJA ZDRUŽEVANJA

GeForce 8800 GTX

Senčniki so mrtvi, naj živijo senčniki! Umazali smo si roke s prvo grafično kartico z združenimi senčniki: nVidiino mojstrovino GeForce 8800GTX

Cena Ok. 170.000 SIT (709,40€) **Proizvajalec** nVidia **Na spletu** www.nvidia.com

Če ste trdno prepričani, da veliko veste o grafičnih karticah, se pripravite, da vas bodo zaboleli možgani. S predstavitvijo G80, torej z novo grafično kartico GeForce 8800GTX, je nVidia presenetljivo prehitela tekmeca (torej ATI) v bitki za naslov "prve grafične kartice s podporo DirectX 10", in to za kar tri ali štiri mesece, če naša predvidevanja držijo. Vsekakor je impresivno, da je nVidii uspelo razviti prvo grafično kartico za Windows Vista, pa ne le zato, ker ima ATI že kar nekaj izkušenj z arhitekturo združenih senčnikov, ki jih uvaja DirectX 10, in sicer s čipom Xenos za Xbox 360, temveč zato, ker je bila svetovna javnost še mesec dni pred izidom 8800GTX trdno prepričana, da nVidii ne bo uspelo. Vsi "poznavalci" na planetu Zemlja so bili prepričani, da bo generacija čipov G80 samo še en polom v slogu FX, in da bo imela ločene cevovode za obdelavo pikslov in verteksov, čisto v slogu kartic s podporo za DX9. Soglasno mnenje je bilo, da bo čip neverjetno hiter, a ne bo pravi čip za DX10. Soglasno mnenje je bilo napačno...

Glede na to, da sta obe podjetji zadnje čase pod drobnogledom javnosti, je res velik dosežek za nVidio, da je tekmeca tako potegnila za nos. Če bi šlo samo za hitrostno dirko, pa bi bil ta dosežek ravno toliko pomemben kot bežna romanca po prekrokani noči. Še dobro, da ni tako, saj imamo veliko načrtov za dolgo in plodno razmerje s to novo grafično kartico.

EN VELIK ALU

Da bi prav razumeli G80, je potrebnih nekaj poštenih miselnih preskokov. Koncept cevovodov za obdelavo pikslov, ki smo ga vajeni, je prva stvar, ki je odletela kot gumb na gatah. Cevovodi so strojne poti skozi kartico (DX9 ali starejšo), ki so optimizirani za čisto določena opravila. Najbolj učinkoviti so, kadar izvajajo vektorske izračune za majhne bloke pikslov. Grafika DX9 je zahtevala ločene senčnike verteksov za izračunavanje geometrije na

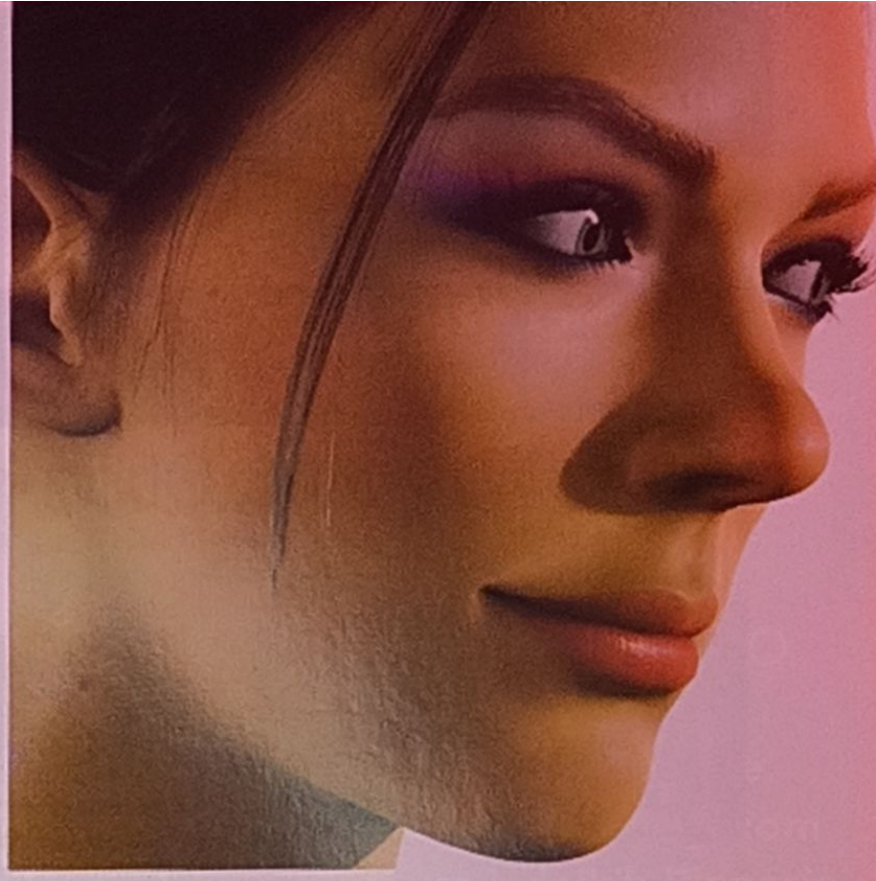
KAKO SMO TESTIRALI

Z ravnilom v roki nad 8800

TESTNI RAČUNALNIK PCF:
Procesor Intel Core 2 Quad QX6700 pri 2.66GHz
Pomnilnik 1GB OCZ Special OPs edition pri 800MHz
Osnovna plošča Intel 875

nVidiino grafično kartico 8800GTX smo primerjali z najhitrejšo ATI-jevo grafično rešitvijo – dvema vodno hlajenima karticama Sapphire Toxic X1950XTX v CrossFire – in s trenutno najhitrejšo samostojno grafično kartico, nVidiinim lastnim izdelkom, hitro GeForce 7950GX2. Igre smo najprej pognali pri dokaj "umirjeni" ločljivosti 1.280x1.024, potem pa pri oči parajoči ločljivosti 2.048x1.536. Na žalost si za ta test nismo uspeli izboriti 30-palčnega monitorja. Če bi ga dobili, bi gotovo šli še dlje...

Za konec smo kartico 8800GTX preizkusili še z najnovejšo opremo, in sicer v sistemu z osnovno ploščo z naborom nForce 680i in procesorjem Kentsfield ter Corsairjevim najnovejšim pomnilnikom Dominator. Grafična kartica in osnovna plošča sta skupaj tvorili sistem, ki je trenutno preprosto najhitrejši igričarski stroj pod soncem – bil je namreč za kar 30% hitrejši od našega testnega računalnika v Half-Life 2: Lost Coast!



Svetleči Lumenex

nVidia je pološčila tudi staro šibko točko

Še ena generacija grafičnih kartic in še eno neumno ime pogona za post-procesiranje kvalitete slike. nVidia je ta del G80 poimenovala pogon Lumenex, zmožen pa je 16-kratnega glajenja robov – ki ga ni mogoče nikjer tako dobro preizkusiti kot v *Oblivionu* – in 16-kratnega anizotropnega filtriranja. Oboje je bilo pošteno predelano glede na prejšnje generacije, tako da zdaj vsaj dohiteva, če ne že kar prekaša ATI-jeve rešitve, za katere večina meni, da so znatno boljše.

Češnja na torti pa je namenski procesor za visoko-ločljivostni video, ki dela skupaj s samim grafičnim procesorjem, tako da kartica znatno razbremeni glavni procesor pri dekodiranju zahtevnih video vsebin. Predvajanja videa nam še ni uspelo testirati, a vas bomo o rezultatih naših ugotovitev v prihodnosti redno obveščali, tako da si ne drznite izpustiti naslednjih številk revije *PCFormat*.

sceni in sečnike pikslov, s katerimi se je scena nato obarvala. Z razvojem pa so se pokazale omejitve takšnega pristopa, saj je ogromno tranzistorjev pogosto brezdelno počivalo. V scenah, kjer so morali senčniki pikslov naporno delati (na primer v temnih, ravnih tunelih z veliko lučmi, vodo in podrobnosti na stenah) enote za obdelavo verteksov še zdaleč niso bile izkoriščene. Na bolj kompleksnih področjih, po katerih je bilo razmetanih veliko trikotnikov (na primer na previsu z razgledom na bogato floro in favno) pa so senčniki pikslov vrteli palce in zehali, medtem ko so se senčniki verteksov pošteno potili.

Celo v samih enotah za senčenje tisti dolgi, prefinjeno zasnovani cevovodi niso bili aktivni pri vsakem razmetavanju neštetih pikslov po sceni.

Poleg vsega tega pa DirectX 10 predstavlja nov nabor ukazov za geometrijske senčnike, ki se ubadajo s spreminjanjem mreže, kar je prej opravljal glavni procesor. Tako bodo grafične kartice izvajale več renderiranja, kar seveda pomeni, da se bo delovanje celotnih sistemov pospešilo. Kam bi pa sploh lahko stlačili te nove senčnike v model s fiksnimi cevovodi?

V nVidiinem primeru je rešitev tega problema takšna, da so stari sistem preprosto vrgli v koš. G80 je popolnoma predelan čip, katerega osnova so gigantske matematične enote (skupaj štejejo norih 700 milijonov tranzistorjev), ki imajo nič manj kot 128 "procesorjev toka" (stream processor). Vsaka enota je popolnoma programirljiv skalarni procesor, ki lahko izvede po eno kalkulacijo MAD in MUL v enem ciklu, frekvenca pa znaša norih 1,35GHz. Ko bi želeli vzpostaviti cevovod stare šole, lahko izračunava, ki se nanaša na določen piksel, potuje do predpomnilnika slike ali pa se posreduje drugemu procesorji prek hitrega deljenega predpomnilnika, da se še dodatno obdela. Enostavno bi lahko delovanje čipa opisali tako, da se cevovod za vsak piksel vsakič ustvari na novo, kakor hitro se začne grafična operacija, tako ustvarjen cevovod pa je ravno prave dolžine za operacije z verteksi, piksli ali geometrijo. Ker lahko krmilniška logika istočasno spremlja več tisoč teh niti, bi moral celoten, 128-delni ALU ves čas delovati pri polni moči. Za nameček pa kartica poseduje še 64 razdruženih enot za teksture, 384-bitni pomnilnik in 24 enot ROP, vse to pa bi naj odpravilo običajna ozka grla, ki še vedno pestijo klasične grafične procesorje stare šole.

Se vam že vrti? Dobro. Zdaj pa obrnite stran in si oglejte, kako se kartica dejansko obnese...

"G80 je popolnoma predelan čip, katerega osnova so gigantske matematične enote"

Le oglejte si realistično sluz na tej žabi. No, to pa je G80.

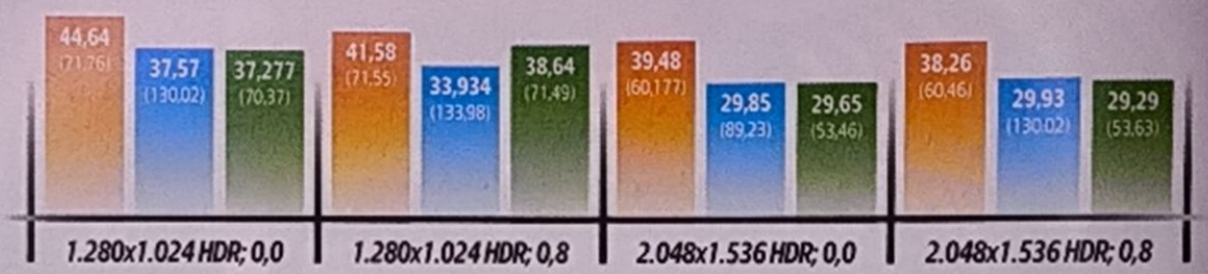
Svet statistik

Oglejte si, kako je ta pošast rjovela v naših napornih testih

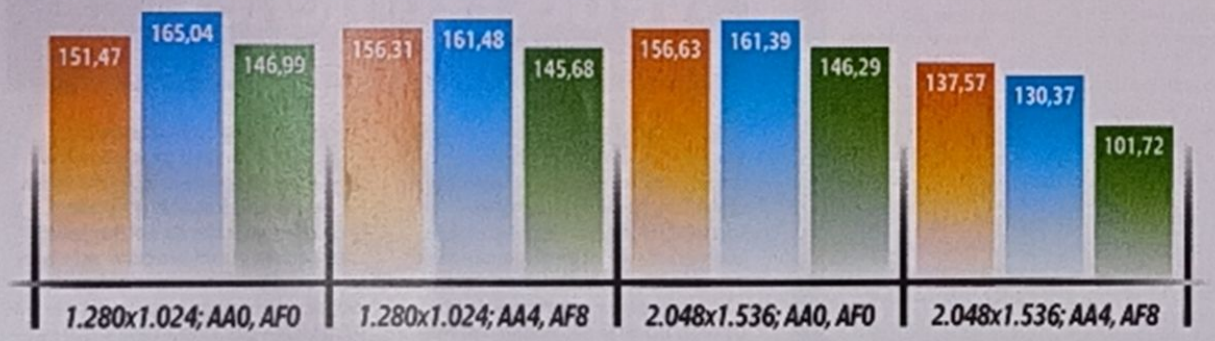
LEGENDA
- GeForce 8800GTX
- ATI X1950XTX Crossfire
- GeForce 7950GX2

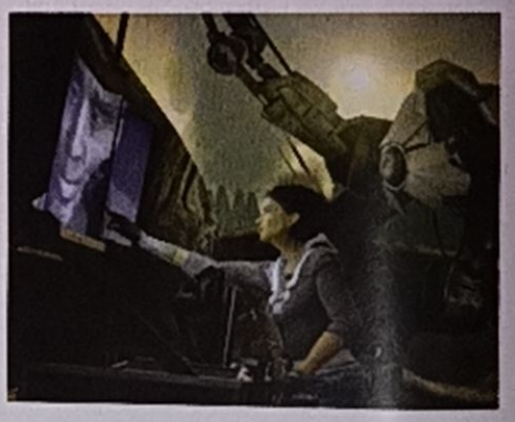
Oblivion

Rezultati v oklepajih se nanašajo na notranje scene, ostali na zunanje



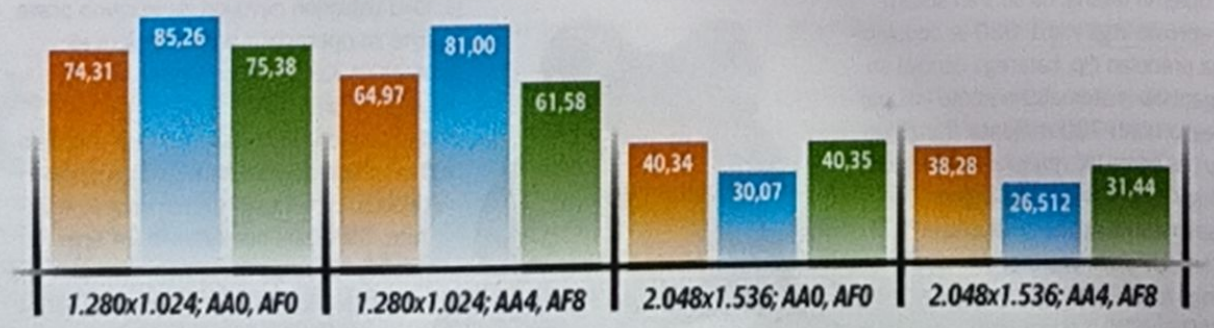
Half-Life 2: Lost Coast

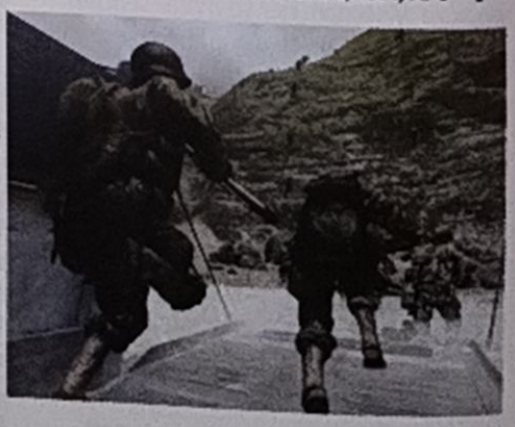


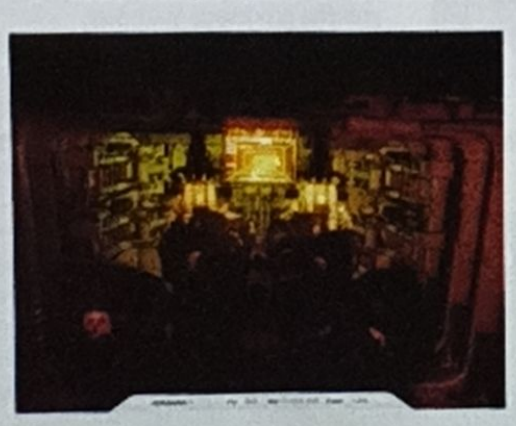


F.E.A.R.

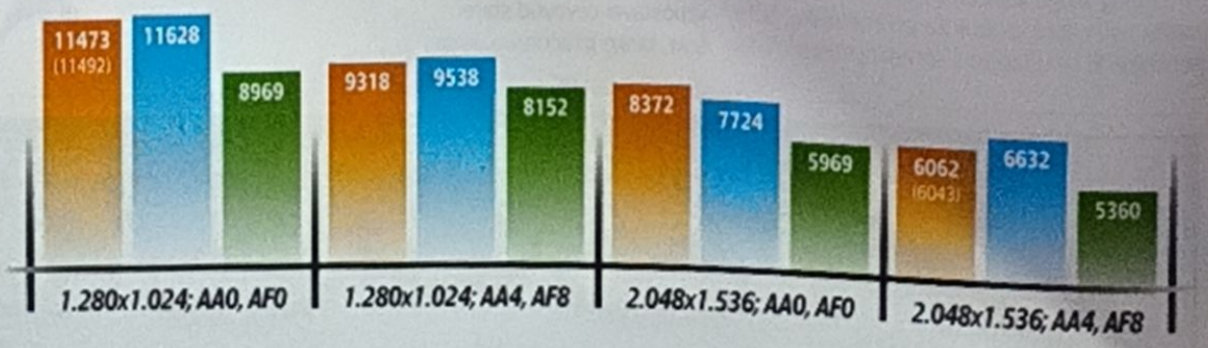
Call Of Duty 2







3D Mark06



Igra še ni končana

Vojna z DX10 se je komaj začela...

Brez kančka dvoma lahko rečemo, da je G80 najhitrejša kartica s podporo za DX9 na trgu. Pogled na grafe je prav zanimiv, saj ti kažejo, kje so ozka grla nove arhitekture in kako se ta razlikuje od trenutnih rešitev, na koncu pa lahko zaključimo samo to, da je bila vsaka igra, ki smo jo pognali, čisto igralna, to pa je edino, kar resnično šteje.

Najboljša novica za nVidio pa je, da pri višjih ločljivostih in višji kvaliteti slike G80 skoraj vsakič porazi CrossFire. Rezultati, ki se jih splača še posebej dobro ogledati, pa so tisti iz Obliviona – scene v zaprtih prostorih se ne izrisujejo niti približno tako hitro kot s CrossFire. Tam, kjer so omejitve enot vertex doslej zavirale grafične kartice, torej na odprtih scenah, pa prilagodljiv pogon G80 resnično blesti. Čip v takšnih pogojih deluje bolje od drugih dveh grafičnih rešitev na testu, višanje ločljivosti in kvalitete slike pa se praktično ne pozna na zmogljivosti.

To se seveda dogaja v okoljih, kjer kartica sproti pretvarja vektorske ukaze iz DirectX 9 v skalarne izračune, pri nVidii pa pravijo, da bi se naj to še znatno izboljšalo z novimi izdajami gonilnikov.

Kartica pa je tudi nesporni prvak v kvaliteti slike. Konec je časov, ko so teksture migotale – pozdravite HDR in glajenje robov, ki se izvajata istočasno, in to glajenje robov je kar 16-kratno z eno samo kartico. Verjetno so se morali pri nVidii precej potruditi, da informacije o takšnem tehnološkem preskoku niso prej pricurljale v javnost.

Nova kartica pa ima eno potencialno Ahilovo peto – DirectX 10 je namreč še vedno neznanka. Kot je veljalo za ATI-jevega prvaka, Radeona 9700, gre tudi v tem primeru za kartico, ki še čaka na pravi API, s katerim bi lahko pokazala, kaj zna. Medtem pa rdeči tekmec že mrzlično pili R600 in ga pripravlja na dejanski izid Windows Vista. Trenutno ni niti enega gonilnika ali igre, ki bi podpirala DX10, da bi lahko kartico preizkusili na novem poligonu. V bistvu z G80 ne boste mogli omogočiti niti Aera, ker kartice operacijski sistem še ne prepoznava. Kako se bo 8800GTX obnesel na področju, za katerega je bil razvit, je še neznano, in isto velja tudi za R600.

Še ena težava, ki pesti to kartico, pa je dejstvo, da gre za pravo pošast – prisvoji si dve reži in je tako dolga, da štrli preko osnovne plošče. Če jo res želite kupiti, prej dobro preverite, če jo boste lahko sploh stlačili v ohišje. Res pa je, da je kartica izjemno tiha in energetsko učinkovita – pri nVidii priporočajo le 450W napajalnik, ki bi naj čisto zadostoval.

Če povzamemo: vsekakor lahko GeForce 8800GTX toplo priporočamo kot najhitrejšo in najučinkovitejšo igričarsko kartico ta hip. Ne moremo pa še trditi, da je najboljša kartica za Windows Vista in DX10. Tega trenutno ne more zatrditi še nihče.

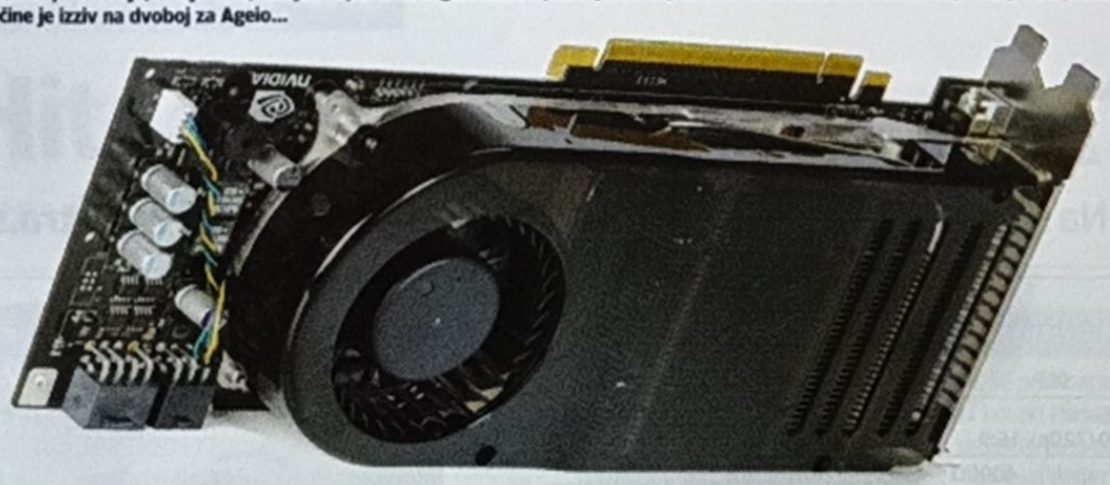
93% **PCF pravi...** "Zmaga oblikovanja in otrok skrivnostnosti – G80 je trenutni 3D standard."

Splošna uporaba

V življenju ni pomembna samo grafika, zato novi prvak obvlada še marsikaj

Ena od prednosti grafičnega procesorja, ki opravi toliko dela, je izboljšano delovanje celotnega sistema. Nek objekt, na primer ptica, opeka ali list, se zdaj samo enkrat pokliče iz glavnega procesorja, nato pa se večkrat "preriše" z manjšimi spremembami, da je vsakič videti drugačen. To je ena od zahtev za DX10, razvijalci pa bi lahko na ta način ustvarjali kompleksne svetove v igrah, ne da bi za izrisovanje le-teh obremenjevali glavni procesor.

Eden od stranskih učinkov tako vsestranskega ALU-ja pa je zadeva, ki ji pri nVidii pravijo funkcije "splošno namenskega grafičnega procesorja" (GPGPU). V bistvu gre za to, da je mogoče vso tisto procesorsko moč uporabiti za še kaj drugega, razen za grafiko. Seveda tak procesor ne bo mogel poganjati operacijskega sistema (no, pa imate izziv, ljubitelji Linuxa), bomo pa kmalu deležni več fizikalnih izračunov, ki se bodo v grafičnem procesorju, kot je G80, izvajali vzporedno z grafičnimi operacijami. Impresivni demo slapa s krasnim neprekinjenim pretokom tekočine je izziv na dvoboj za Ageio...



SPECIFIKACIJE	SENČNIKI	FREKVENCA JEDRA (MHz)	POMNILNIK (MB)	FREKVENCA POMNILNIKA (MHz)	PAS. ŠIRINA POMNILNIKA (V BITIH)
GEFORCE 8800GTX	128	575	768	900 (1800)	384
ATI X1950XTX (CROSSFIRE)	16 (48) x8	650	512x2	1000 (2000)	256
GEFORCE 7950GX2	48x16	500	512x2	600 (1200)	256

pinnacle
A division of Avid

BREZPLAČNO

Video delavnice z Rajkom Bizjakom na izdelkih Pinnacle

Delavnica
Video naš vsakdanji:

izvedeli boste, kaj ponuja današnja video tehnologija, nekaj o HDTV tehniki, dobili boste osnovne napotke za snemanje, in še mnogo več.

Vrednost delavnice:
9.900 sit / 41,31 €

Delavnica
Studio doma:

podrobneje bomo pogledali polprofesionalno ali »prosumer« tehnologijo, kaj ponujajo današnje HDV kamere, katere kamere so bolj primerne za določene situacije, dobili osnovne nasvete za montažo, in še mnogo več.

Vrednost delavnice:
19.900 sit / 83,04 €

Za kupce izbranih izdelkov Pinnacle je delavnica BREZPLAČNA

Več o delavnici in paketih si lahko preberete na:
www domex.si/pinnacle

Kino doma

Domači kino je že nekaj časa precej dostopna ideja, zato smo si spet ogledali pet projektorjev, ki vam bodo najbolje služili

Razlogov, zakaj kupiti projektor, vam ne bomo že stotič razlagali, ker so ti jasni – pomislite samo na kino predstavo, brez bedakov, ki konstantno nekaj meljejo, ter brez pokovke za vratom in bombonov v laseh, pa lahko kar zaključimo z razlogi. Zato vam bomo na tem mestu raje postregli z informacijami, ki jih potrebujete pri nakupu pravega projektorja za vašo sobo.

Prvi podatek, na katerega bodite pozorni, je velikost slike. Le-to je namreč mogoče pomanjšati, povečate pa jo lahko samo z oddaljevanjem projektorja, rezultat česar pa je lahko sprana slika. Takoj za velikostjo slike sta pomembna svetlost in kontrast. Ti lastnosti nista nujno pogojeni ena z drugo, a če boste domači kino postavljali v prostoru, ki ga ni mogoče močno zatemniti, se splača izbrati model, ki ima obe vrednosti precej visoki, da osvetljenost prostora na bo vplivala na svetlost slike in da bo globina slike primerna.

Možnost povezave je seveda prav tako pomembna. Ne glede na to, na katero napravo želite projektor priklopiti, se ne zadovoljite z manj kot z vhodi VGA, S-Video in kompozitnimi vhodi, da si zagotovite združljivost. Če ima projektor vhoda DVI in HDMI, je še bolje pripravljen na prihajajoče naprave.

Zadnji podatek, na katerega se splača vreči oko, pa je razmerje stranic slike, ki jo projektor prikazuje. S projektorjem 4:3 lahko sicer brez težav gledate filme 16:9, a bo slika temu primerno manjša. Z nakupom projektorja, ki nativno podpira sliko 16:9, boste sklenili manj kompromisov pri gledanju slike 4:3 kot pri obratni kombinaciji, tako da je izbira jasna.

To so torej tiste najbolj očitne lastnosti projektorjev, na katere bodite pozorni, zdaj pa vrzite oči malce niže in preberite, kako se je tokrat na testu obneslo naših pet kandidatov.

InFocus Play Big IN72

Cena 238.800 SIT (996,50€) Na spletu www.infocus.com

www.lestra.si

Pri projektorjih smo vajeni, da so višje številke v specifikacijah vedno boljša izbira, a se pogosto izkaže, da to pravilo ne drži, vsaj ne v tem primeru. Play Big IN72 je odličen projektor za domači kino, njegova daleč najboljša lastnost pa je cena, ki je za izjemno kvaliteto slike in ponujene možnosti že skoraj smešno nizka. Slika je namreč neverjetno realistična, še posebej toni kože, na testu pa je dal projektor vse od sebe brez vsake kalibracije. Projektor pa nas je najbolj navdušil v temnih scenah, saj je črna res črna, vsi odtenki temnejših barv pa so jasno ločeni, tako da je gledanje filmov z njim pravi užitek.

Edina lastnost projektorja, ki bi lahko koga odvrnila od nakupa, je ločljivost, ki nativno znaša samo 854x480 (480p). V tem trenutku na trgu sicer še ni veliko filmov na DVD-jih, ki bi se ponašali z višjo ločljivostjo, a pričakujemo, da se bo stanje kmalu spremenilo. Glede na to, da ima moderna tehnologija približno dve leti življenjske dobe, pa to tako ali tako ne bi smel biti pretiran problem.

PODROBNOSTI

Tip projektorja **DLP**

Nativna ločljivost **854x480 (480p), 16:9**

Kontrastno razmerje **2000:1**

Svetilnost **900 ANSI lumnov**

Vhodi **HDMI, DVI, S-Video, kompozitni video, komponentni video**

83% **PCF pravi...** "Ima sicer nizko nativno ločljivost, a tudi že skoraj smešno nizko ceno za projektor DLP."

Optoma HD70

Cena 342.000 SIT (1.427,15€) Na spletu www.optoma.com

www.lestra.si

Drugi od projektorjev DLP na testu je prvi projektor s čipom DarkChip2, ki stane manj kot 400 tisočakov, kar je odlična novica, še posebej zato, ker gre za projektor z nativno ločljivostjo 1.280x720 (720p), ki seveda omogoča gledanje filmov pri znatno višji ločljivosti kot na primer IN72. Tudi Optomin projektor se je odlično obnesel v temnih scenah, in sicer celo bolje od InFocusovega, kar lahko seveda mirno pripišemo višjemu kontrastu. Toni kože so nas tudi navdušili, projektor pa brez vsake kalibracije deluje brezhibno, slika pa je skoraj dobesedno brez vsakega šuma. V zatemnjeni sobi smo uporabili najnižje možne nastavitve svetilnosti, slika pa nas je celo znatno bolj navdušila kot pri polni svetilnosti, kjer je kontrast nekoliko upadel. Seveda smo se poigrali tudi z Optominimi nastavitvami kontrasta, ki ga imenujejo ImageAI. Te namreč omogočajo igračkanje s kontrastom, pri čemer pa projektor sam priredi svetilnost, da najbolje odgovarja prikazani sliki. Poleg kontrasta se je mogoče tudi zelo natančno poigravati z nastavitvami barv, kar pa se je izkazalo kot brezplodno početje, saj so privzete nastavitve projektorja idealne.

PODROBNOSTI

Tip projektorja **DLP**

Nativna ločljivost **1.280x720 (720p), 16:9**

Kontrastno razmerje **4000:1**

Svetilnost **1000 ANSI lumnov**

Vhodi **HDMI, VGA, S-Video, komponentni, kompozitni**

89% **PCF pravi...** "Gotovo najboljši projektor DLP, ki ga lahko dobite za takšno ceno."

Panasonic PT-AX100E

Cena 444.095 SIT (1.853,18 €) Na spletu www.panasonic.com

www.pchand.si

Panasonicov projektor PT-AX100E je naslednik popularnega modela PT-AE900E, ki smo vam ga v *PCFormatu* že predstavili. Čeprav gre za projektor s tehnologijo LCD, se odlično obnese, tudi v primerjavi z modeli DLP. Slika je izjemno ostra, barve pa so precej realistične, še posebej toni kože. Pri polni svetilnosti so barve sicer nekoliko preveč divje za naš okus, a smo bili zadovoljni, da niti ena ne prevladuje. Zanimiva lastnost tega projektorja je funkcija, ki ji pri Panasonicu pravijo "Light Harmoniser". V projektor je namreč vgrajen senzor, ki zaznava osvetljenost prostora in temu primerno priredi svetilnost. Ker se je s takšnimi funkcijami noro zabavno igrati, smo preverjali, kako hitro se senzor odziva na prižiganje in ugašanje luči, pa nam ga žal ni uspelo vreči na finto, zato lahko rečemo samo to, da je zadeva popolnoma funkcionalna in še kako uporabna.

Kalibracija slike ni potrebna, čeprav je možnosti dovolj, na testu pa smo ugotovili, da se projektor znatno bolje obnese v temnih prostorih pri nižji svetilnosti, kjer visok kontrast dejansko pride do izraza.

PODROBNOSTI

Tip projektorja **LCD**

Nativna ločljivost **1.270x720 (720p), 16:9**

Kontrastno razmerje **6000:1**

Svetilnost **2000 ANSI lumnov**

Vhodi **HDMI, VGA, S-Video, kompozitni video**

86% **PCF pravi...** "Malce divje barve pri polni svetilnosti, pri nižji pa bi sliko lahko kar pojedli."

Sanyo PLV-Z5

Cena 458.800 SIT (1.914,54 €) Na spletu www.sanyo.com

www.lukvel.si

Sanyov projektor na tem testu uporablja tehnologijo LCD, nativna ločljivost pa znaša 1280x720, torej 720p. Tudi ta projektor se je brez dodatnega kalibriranja odlično obnesel na testu. Besno visok kontrast, ki na papirju znaša kar 10.000:1, je predpogoj za odlično sliko, ki je pravo presenečenje za projektor LCD v tem cenovnem razredu. Zanimive pa so se nam zdele prednastavljene nastavitve projektorja. Način "Dynamic" je namenjen za projekcije v svetlih prostorih, pri čemer se zelo solidno obnese, a na račun izjemno visoke svetilnosti trpijo kontrast in barve, ki delujejo nekoliko sprane. V načinu "Livid", ki bi se naj uporabljal v manj osvetljenih prostorih, so kontrast in barve odlične, presenetilo pa nas je, da se tudi v bolj zatemnjenih prostorih bolje obnese od načina "Brilliant Cinema", ki kontrastno ni ravno najboljši. Projektor pa prav zablesti v trdi temi in v načinu "Pure Cinema", kjer je kontrast fantastičen, barve pa izjemno realistične. Kljub dobri začetni kalibraciji pa se splača ostrino nekoliko znižati, saj pri višjih nastavitvah toni kože niso najbolj realistični, slika pa je že skoraj preveč divja za naš okus.

PODROBNOSTI

Tip projektorja **LCD**

Nativna ločljivost **1.280x720 (720p), 16:9**

Kontrastno razmerje **10.000:1**

Svetilnost **1100 ANSI lumnov**

Vhodi **2x HDMI, VGA, S-Video, kompozitni video, komponentni video**

90% **PCF pravi...** "Tako dodelana tehnologija LCD, da je že skoraj neverjetno. Resnično vreden ogleda."

Hitachi PJ-TX300

Cena 420.000 SIT (1.752,63 €) Na spletu www.hitachi.com

www.lukvel.si

Hitachijev projektor oblikovno precej spominja na InFocuseovega lepotca, saj je prav tako odet v črnino, le da v njem kraljuje tehnologija LCD. Nativna ločljivost 1.280x720 (720p) in vhod HDMI zagotavljata dolgo življenjsko dobo projektorja. Po kvaliteti slike se lahko kosa s tekmeci na tem testu, a nam svetilnost ni bila najbolj všeč. Na papirju je sicer višja kot pri Sanyovem modelu, a se v svetlih prostorih ta projektor ni najbolje obnesel. Kljub visokemu kontrastnemu razmerju (če se še vedno izgubljate v terminologiji, naj preprosto razložimo, da gre za razmerje med "prižganim" in "ugasnjenim" pikslom), ki je isto kot pri Sanyovem projektorju, nas slika ni tako prepričala, saj barve, še posebej toni kože, niso tako realistični kot pri Panasonicovem in Sanyovem projektorju, ki uporabljata isto tehnologijo. Prav tako nam ni bilo najbolj všeč, da projektorja, za razliko od vseh ostalih izdelkov na tem testu, nismo mogli uporabljati kar takoj, temveč smo se morali ubadati s kalibracijo. To za uporabnike, ki vedo, kaj počnejo, sicer ni problem, manj uki uporabniki pa bodo verjetno precej bentili. Ko smo nastavitve slike priredili po naših željah, pa so bili rezultati precej dobri.

PODROBNOSTI

Tip projektorja **LCD**

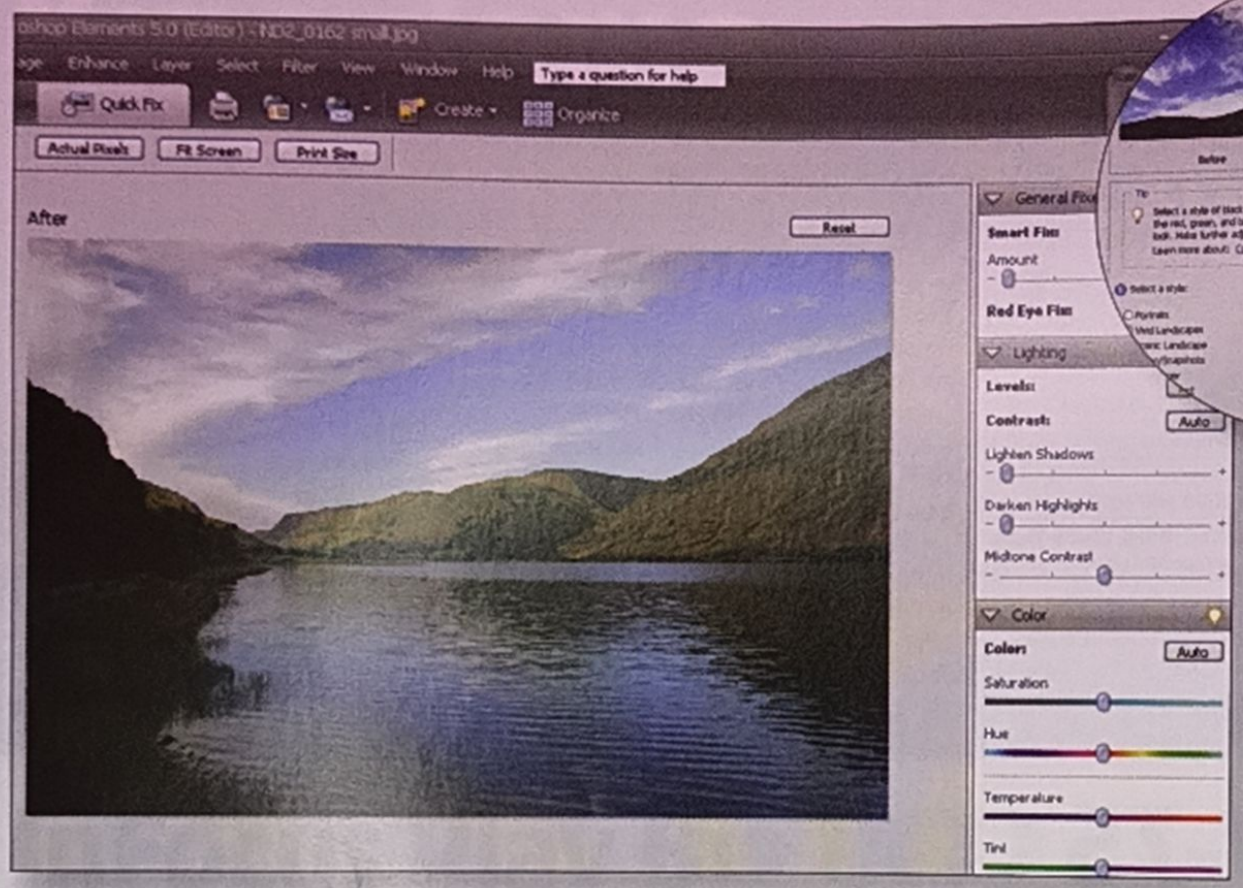
Nativna ločljivost **1280x720 (720p), 16:9**

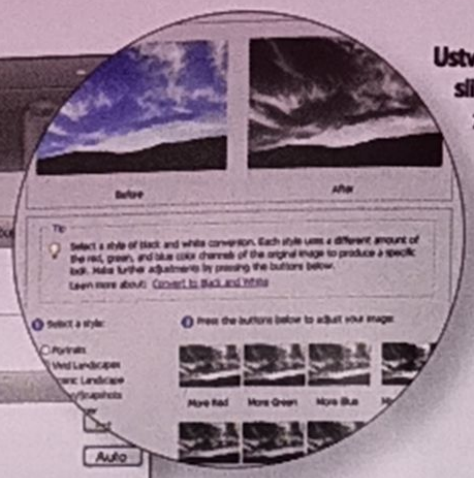
Kontrastno razmerje **10.000:1**

Svetilnost **1200 ANSI lumnov**

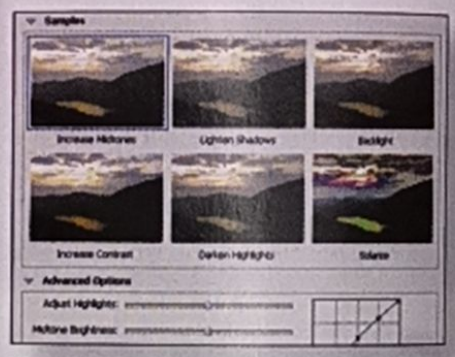
Vhodi **HDMI, VGA, S-Video, kompozitni video, komponentni video**

79% **PCF pravi...** "Za naš okus zahteva preveč nastavljanja, drugače pa je več kot le spodoben projektor."





Ustvarjanje črno-belih slik je z novimi orodji za pretvorbo še enostavnejše.



Nova različica nadoknadi zamujeno z novim orodjem Colour Curves.

ALFA SAMEC

Adobe Photoshop Elements 5

Zgodnje izdaje Photoshop Elements so postavile standarde na trgu cenejših grafičnih programov. Najnovejša različica ima bolj prefinjene in dobrodošle dodatke...

Cena Ok. 25.000 SIT (104,32€) **Založnik** Adobe **Na spletu** www.adobe.com

Polna različica Photoshopa (vredna vseh tistih 200 in več tisočakov) je že dolgo standard na trgu profesionalne obdelave fotografij. Na isti način je *Photoshop Elements* postavil standarde na trgu tovrstnih programov za mase. Največja prednost tega programa je bila ta, da ste dobili praktično vso funkcionalnost celotnega *Photoshopa* za desetino cene le-tega, istočasno pa je *Elements* veliko prijaznejši program, ki se ga lahko naučite uporabljati v veliko krajšem času.

Elements 5 je praktično komplet dveh celotnih programov v enem. Najprej je tu namreč način Quick Fix, ki je smešno enostaven, a učinkovit vmesnik, v katerem se bo znašel vsak, še tako neroden začetnik, in spodobne slike iz digitalnega fotoaparata pretvoril v umetniška dela s kar najmanj potiskanja miške naokoli. V tem načinu se vse vrti okoli palete z orodji Quick Fix, v kateri so štirje razdelki: General Fixes, Lighting, Colour in Sharpen. V vsakem boste našli več drsnikov, ki jih lahko pomikate v levo in desno, učinke pa si lahko takoj ogledate na glavni sliki. Vzemimo za primer razdelek Lighting, kjer boste našli drsnike za posvetljevanje senc, zatemnjevanje presvetlih delov slike in spreminjanje kontrasta srednjih tonov. Če se vam celo to zdi pretežavno, boste v vsakem razdelku našli gumb Auto, na katerega lahko kliknete, če želite, da *Elements* opravi mozganje namesto vas. Najbolj impresivno pri tem pa je, da program večinoma zadene pravo in le redko brcne v temo.

UREJANJE PO MOŠKO

Če se ne želite ubadati s preveč prijaznim vmesnikom Quick Fix, lahko izberete vmesnik Full Edit, ki vam bo pustil, da nadzorujete vse vidike urejanja. Še vedno je na voljo cela paleta samodejnih popravkov, ki jih boste našli v spustnem meniju Enhance, pravo veselje tega načina pa se začne z uporabo zakladnice naprednih orodij. Veliko le-teh je bilo pouzmanih iz polne različice *Phothoshopa*, na primer orodji Dodge in Burn ter orodja za odstranjevanje nepravilnosti s kože, vsa pa delujejo brez napak.

Orodje, ki smo ga v *Elements* doslej najbolj pogrešali, je bilo orodje za prilagajanje krivulj, saj nas je motilo, da nismo mogli ustvariti klasične S-krivulje za višanje kontrasta. Te pomanjkljivosti različica 5 nima več. Zdaj je na voljo možnost Colour Curve, ki deluje v enostavnem in naprednem načinu, pa še noro enostavna je za uporabo.

Še ena novost v tej različici je priročen pretvornik barvnih slik v črno-bele, ki omogoča izbiro palete možnosti vzorčenja in ima okno za predogled, tako da si lahko vsako spremembo takoj ogledate in zagotovite, da bodo rezultati res takšni, kot sami želite. Še ena srčkana novost je v razdelku Organiser, kjer lahko organizirate slike in jih "prilepite" na zemljevid sveta z navideznimi risalnimi žebljički. Najpomembnejša lastnost *Elements 5* pa je, da program ponuja najenostavnejši način za res kvalitetno obdelavo digitalnih fotografij.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Picasa**
Google
>> **The GIMP**
Odprtokodni
>> **Photoplus**
Serif

"Impresivno je, da program večinoma zadene pravo in le redko brcne v temo"

Izbor uredništva PCFormat

Min Windows XP SP2, 1,3GHz Pentium 4, 256MB RAM, 1,5GB prostora na disku, 1024x768 24-bitna grafika

Opt 512MB RAM

96% **PCF pravi...** "Nova, izboljšana različica, s katero dobre slike enostavno pretvorite v odlične."

Vredno ogleda PCFormat

POLN POSLADKOV

Ulead PhotoImpact 12

Nova izdaja, ki upraviči svoje ime

Cena Ok. 18.000 SIT (75,11€) **Založnik** Ulead **Na spletu** www.ulead.com

PhotoImpact 12 ima veličasten nabor funkcij, ki bi lahko, vsaj na papirju, bolj popularne tekmece, kot sta *Photoshop Elements* in *Paint Shop Pro*, po hitrem postopku spravil v pozabo. Za hitro in dokaj enostavno urejanje je na voljo vrsta hitrih popravkov, s katerimi lahko popravite barve, ostrino, spreminjate osvetlitev na svetlih, srednjih in temnih delih slike in še veliko več. Na naših testih pa se popolnoma avtomatizirani popravki niso tako dobro obnesli kot dodelane možnosti, ki jih ponuja *Photoshop Elements*.

Še posebej priročno orodje v tem programu je namenjeno spreminjanju nastavitev beline, pri tem pa je tako učinkovito, da je slikanje v formatu RAW že skoraj nepotrebno, saj omogoča spreminjanje nastavitev beline celo v datotekah JPEG. Tudi orodje za zmanjševanje šuma na digitalnih fotografijah spodobno deluje. Program ima kar nekaj lastnosti, v katere bi se lahko hitro zaljubili, še posebej, če iščete poceni rešitev.

Min Windows 2000 SP4, XP SP2, Pentium III, 256MB RAM, 750MB prostora na disku, 1024x768 24-bitna grafika

Opt Pentium 3, 512MB RAM

86% **PCF pravi...** "Pameten in zmogljiv nabor orodij za spodobno ceno."

BREZPLAČNO KOSILO

Corel Snapfire 1

Brezplačen, vprašanje pa je, če je tudi dober

Cena Brezplačen **Založnik** Corel **Na spletu** www.corel.com

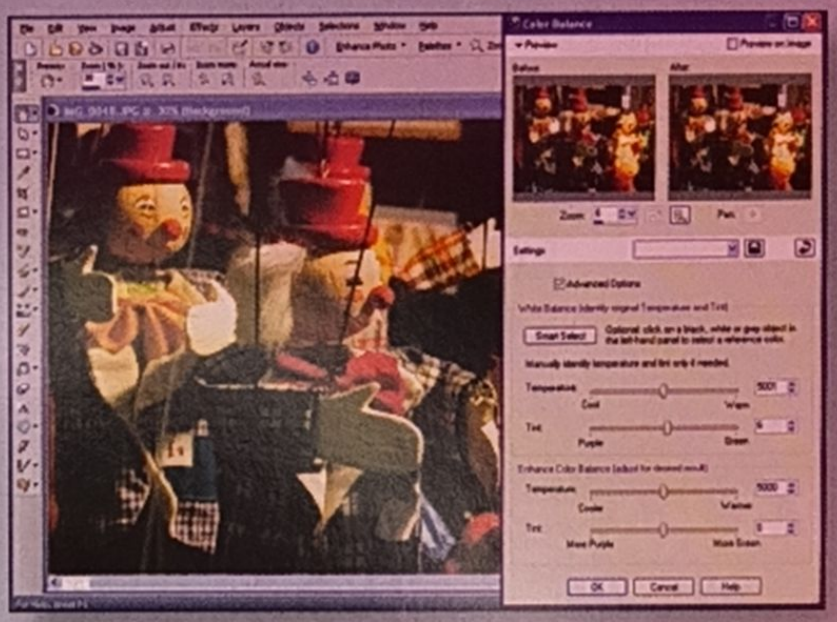
Podjetja, ki so tako velika kot Corel, običajno nimajo navade podarjati polno delujočih programov brezplačno, tako da je *Snapfire* dobrodošla izjema. Kljub temu, da je program brezplačen, ima spodoben nabor funkcij, vključno z enostavnim orodjem za snemanje datotek, s katerim lahko kopirate datoteke iz fotoaparatov na disk in jih potem še organizirate, za nameček pa jih lahko še pološčite z naborom simpatičnih orodij.

Organizacijski del programa vključuje še okvirje za fotografije in video datoteke, skupaj z imeni datotek in ključnimi besedami za lažje iskanje. Na urejevalni fronti so na voljo precej učinkovita orodja za hitre popravke, med katerimi boste našli orodja za osnovno popravljanje svetlosti, kontrasta, barv in izreza, barvne fotografije pa lahko tudi spremenite v črno-bele z enim samim klikom. Program omogoča ustvarjanje izrezkov, razglednic, kolažev in koledarjev, s Snapfire Shows pa lahko svoje fotografije spravite tudi na internet. Na voljo je tudi dodatek *Snapfire Plus*, za katerega boste odšteli okoli 11 tisočakov, vanj pa je vključen širši nabor orodij in celo aplikacija za osnovno obdelavo videa.

Min Windows 2000 SP4 ali XP SP2, 500MHz Pentium 3, 256MB RAM, 500MB prostora na disku, 1024x768 24-bitna grafika

Opt Pentium 4, 512MB RAM

80% **PCF pravi...** "Zanimiva orodja za popolnoma brezplačen program."



OČKA OBDELAVE

Corel Paint Shop Pro XI

Corelova najnovejša različica je zmogljivejša in kot taka zelo resen tekmec konkurenci

Cena Ok. 32.000 SIT (133,53€) **Založnik** Corel **Na spletu** www.corel.com

Za razliko od prej od na prvi strani omenjenega programa *Photoshop Elements*, ki ima korenine v profesionalnem programu za obdelavo fotografij, *Paint Shop Pro* prihaja z drugega konca mesta, saj je svoje življenje začel pred 15 leti kot skromen shareware programček za zajem zaslonskih slik. Pred kratkim pa je njegova pisana paleta resnih orodij za obdelavo fotografij pritegnila pozornost Corela, ki je program kupil od prvotnih razvijalcev, podjetja JASC.

Izboljšana različica *XI* ima naprednejši sistem za uvažanje datotek RAW, tako da je delo s fotografijami, posnetimi z zrcalno-refleksnimi in naprednimi kompaktnimi fotoaparati, znatno enostavnejše. Ko slike uvozite v program, lahko na njih spremenite karkoli, saj so v program vgrajeni napredni filtri za spreminjanje kontrasta, svetlosti, barv in nasičenosti, vsakega pa lahko še dodatno ročno prilagodite čisto po svojih željah. Še boljša lastnost pa je prikaz histograma, ki zdaj krasi orodji Levels in Curves, tako da lahko zdaj še hitreje vidite, kaj počnete.

Tako kot *Photoshop Elements*, tudi Corelova stvaritev omogoča uporabo plasti za prilagajanje, tako da lahko na fotografije nanesete široko paleto učinkov preko plasti, namesto da bi morali spreminjati samo osnovo slike. Velika prednost nove različice programa je, da se lahko kadarkoli vrnete na sliko in spremenite svetlost, kontrast ali katerikoli učinek, ki ste ga naknadno nanesli, in tudi veliko natančneje nadzorujete, kako posamezni učinki vplivajo na druge uporabljene učinke.

Različica *XI* je zdaj tudi veliko prijaznejša do tiskalnikov, saj se med rezanjem fotografij zdaj samodejno odpre seznam popularnih velikosti fotografij. Tako lahko zdaj enostavneje obrežete sliko, da bo ta primerne velikosti za tiskanje, samodejno pa se prikažejo tudi informacije o ločljivosti, tako da lahko poskrbite, da ne boste pričakovali čudežev pri tiskanju preveč agresivno obrezanih slik.

Ena največjih prednosti zadnjih različic *Paint Shop Pro* pa je, da lahko prilagodite celoten vmesnik programa, tako da bo ta popolnoma ustrezal vašemu načinu dela. Vključenih je tudi nekaj zanimivih novih funkcij, kot je na primer "časovni stroj", s katerim lahko slike postarate, na splošno pa najnovejša različica tega programa ni revolucionarna, čeprav je pošteno dodelana in izpopolnjena.

Izbor uredništva PCFormat

Min Windows XP SP2, 466MHz Pentium III, 256MB RAM, 500MB prostora na disku, 1024x768 24-bitna grafika

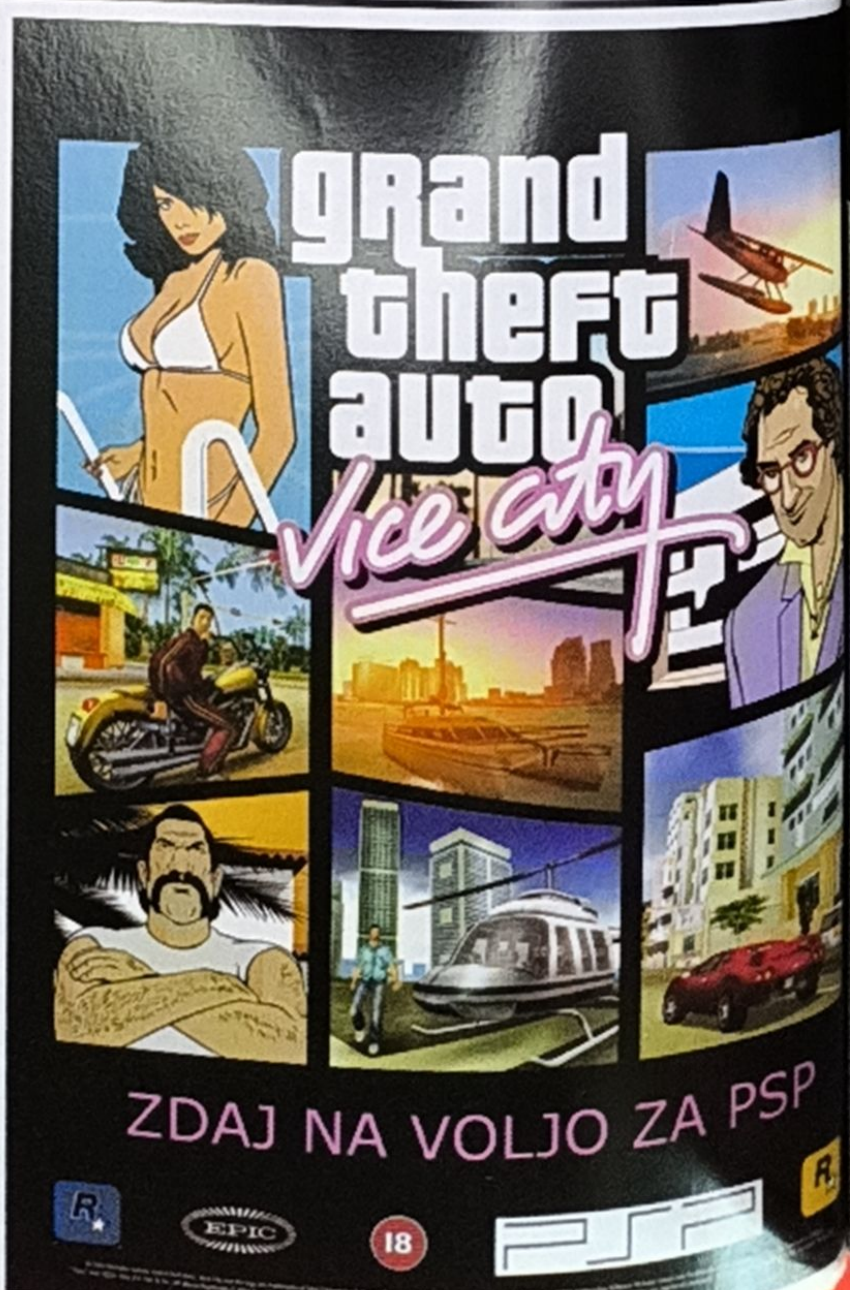
Opt Pentium 4, 512MB RAM

90% **PCF pravi...** "Več že znanega, a vsekakor na zelo dober način."

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
ZA KATERO STRAN SE BORIŠ?
ŽE V PRODAJI
WWW.SPLINTERCELL.COM
18+
PC
PlayStation.2
UBISOFT

RAYMAN
RAVING RABBIDS
Invazija se je začela!
Kdo jih lahko ustavi?
Oglejte si www.raymanzone.com
Wii
PlayStation.2
PC
3+

FACES OF WAR
www.facesofwargame.com
TVOJA ENOTA. TVOJE POVELJSTVO. TVOJA ZMAGA
ŽE V PRODAJI
16+
askaboutgames.com
UBISOFT
POWERED BY gamespy
PC
DVD
1C COMPANY


grand theft auto
Vice city
ZDAJ NA VOLJO ZA PSP
EPIC
18

Naprej

Na redko katerem področju je napredek tako očiten kot ravno na področju računalniških iger. Odprite kakšno pet let staro računalniško revijo (naj si drznemo predlagati slovenski *PCGamer*) in poglejte, kakšne igre smo takrat igrali. Bodite še bolj drzni in poglejte, kakšne igre smo igrali pred desetimi leti. Avtomobili, ki so bili pred petimi leti novi, so danes lahko še vedno pravi lepotci, tudi tisti malo starejši so še vedno prav lepo vozni (mimogrede, če kupi kdo 10 let starega Forda Mondea, naj pokliče urednika).

Leta 1997 nismo upali sanjati, da bi lahko kmalu igrali ralno-časovne strategije, ki zmorejo hkrati v bitko pozvati tudi do 10.000 enot. In da se bodo te enote med seboj bojevale v treh dimenzijah. Ja, če bi nam nekdo pred desetimi leti pokazal igro *Medieval II: Total War*, bi ga proglasili za heretika in lažnivca. Zdaj pa jo imamo. Najbolj epsko strateško igro vseh časov. In imamo tudi novi *Splinter Cell* s podnaslovom *Double Agent*. Pa *Need For Speed: Carbon*, *Just Cause*, *Scarface* in, ne boste verjeli, celo nove pustolovščine hladnega psa Sama in psihopatskega zajca Maxa. Jupi, očitno smo bili dovolj pridni, da je Božiček uslišal naše želje. Ali pa samo dovolj vztrajni.

Medieval II: Total War

Strategi, poglejte na stran 76...

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Istočasno in samo za tri dni so iz uredništva izginile naslednje stvari: GeForce 8800, igra *Splinter Cell: Double Agent* in Tomaž.

ALJOŠA HANCMAN
Ker ima hudoben računalnik, ki noče prebaviti grafično zahtevnih iger, je bil spet prisiljen postati odvisen od serije *Football Manager*.

TOMAŽ KOTNIK
Hoče konja. In meč. In grad. Bojimo se, da če se nekako dokoplje do prvih dveh, bo tretje poskušal zavzeti sam.

JELENA VARDA
Želela je oba – Sama in Maxa. Kljub temu, da je Jelena zahtevna publika in je težko pričakovala novi del, ni povsem razočarana.

GREGOR MRAZ
Ker Gregorja dobro poznamo, smo mu dali igrati *F.E.A.R. Extraxtion Point*. Na ulici se malim deklicam zdaj izogiba v velikem loku.

BARBARA BANOVIČ
Prosimo založnike, da za kak mesec nehajo izdajati odlične naslove FRP, ker Barbaro v službi potrebujemo naspano.

SISTEM OCENJEVANJA

0–19% Neigralno, leno, ničvredno, žalijvo
20–49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50–69% Solidne ideje, majavi temelji
70–79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80–89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen izdelek. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo, kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrilijive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Vi želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 68 Igre prihajajo
str. 70 LAN party - Cona 06
str. 72 Za kulisami
str. 76 Medieval II: Total War
str. 78 Splinter Cell: Double Agent
str. 80 The Guild 2
str. 81 F.E.A.R. Extraction Point
str. 82 Sid Meier's Railroads!
str. 83 Scarface
str. 84 Broken Sword The Angel of Death
str. 85 Caesar IV
str. 86 Just Cause
str. 88 Sam & Max: Culture Shock
str. 89 The Sims 2: Pets
str. 89 NBA Live 07
str. 90 Need for Speed: Carbon
str. 91 Naprej v preteklost
str. 92 Pogled nazaj: TOCA

Igre prihajajo

Rubrika, ki razkriva vse, kar morate vedeti o igričarskem svetu!

Teroristi v božičkovi torbi

Čeprav ima povprečna računalniška igra nekajleten razvojni cikel, so obravnavane vsebine relativno aktualne. Pravzaprav so verjetno tako aktualne, kolikor pogumen založnik stoji za njo. Po 11. septembru 2001 je bil recimo cel hudič, ko so se pojavile prve napovedi o naslovih, v katerih bomo preganjali zlobne teroriste. Danes je na vsaki polici z računalniškimi igrami vsaj en v Irak/Afganistan ali drug od Alahovih borcev ogrožen kraj postavljen izdelek. Tokraten opis pustolovščin Sama Fisherja in prijateljev je recimo samo zadnji v vrsti tovrstnih podvigov.

A vendar obstaja v svetu iger zanimiva in težko razložljiva praznina, kar zadeva aktualnost: povejte mi, kaj boste igrali na vrhuncu božičnega razpoloženja. No? Kjer imajo filmski ustvarjalci tisoč in en odgovor na izziv, se lahko igričarska industrija samo sramežljivo prestopa na mestu. Nobenih Božičkov, nič srce ogrevajočih zgodb, nič zimskih idil. Tako ustvarjalci sami, kot vsi z igrami povezani, tako silno radi našo panogo postavimo ob bok filmu in nato zmagoslavno razlagamo, na koliko načinov boljšo izkušnjo lahko ponudijo video igre. Morda bi bila na mestu večja mera samokritike. Če hočete odigrati nekaj brez nasilja in nočete, da bi bil to Nodi ali Barbie in njeni poniji, ste opleli. Druge dni leta me to sicer ne moti pretirano, a lepo vas prosim: v času božičnega duha pustite trole, naciste in teroriste. Vsa ta sodrga vas bo še čakala, vi pa v teh dneh raje uživajte v snegu, sprehodih, družinskih in romantičnih komedijah ter v druženju z najbližjimi. Naj bodo vaši prazniki topli!

RACE - The WTCC GAME

TOCA v težavah?

DATUM IZIDA November 2007 ZALOŽNIK Eidos RAZVIJALEC SimBin NA SPLETU www.race-game.org

Glede na vse pohvale in speve, ki smo jih tako kritiki kot kupci peli fenomenalnemu *GTR2*, se zdi, da bi lahko fantje in gospodične pri SimBin nekaj časa mirno spali na prigaranih lovorikah. A gre za čudno malo skupinico, ki ne pozna pojma "počitek" – še preden je *GTR2* odpeljal skozi njihova vrata, že so se vrgli na delo na naslednjem projektu. Tokrat so dobesedno spremenili težišče in se podali v skrajno tekmovalni svet WTCC (World Touring Car Championship), kjer domujejo športne različice nam večinoma dobro znanih evropskih poskočnežev na sprednji pogon; nekaj povsem drugačnega za razvijalce, ki so do sedaj pilili le najbolj realistične modele dirkalnikov na zadnji pogon.

Kar je še pomembneje, igra bo vključevala nekaj najbolj spektakularnih svetovnih dirkaških prog, vse od angleške Brands Hatch pa do noro zavite cestne preizkušnje v Macau, ki je močna konkurenca Monaku, ko je govora o ostrih ovinkih in prerivanju na redkih prehitevalnih območjih. Ne samo, da smo pred kratkim dobili vpogled v že precej dodelano različico, temveč smo celo ujeli Diega Sartorija iz SimBin, ki nam je razložil zakaj bi *RACE* utegnila biti še bolj napeta in vznemirljiva kot vsemogočna *GTR2*.

Poklepetali smo z ekipo za edino resno tekmico simulacije dirkanja *GTR2*

PCFormat: Kako se bo dirkanje tu razlikovalo od *GTR2*?

Diego Sartori: Največja razlika, ki jo boste opazili na sami progi, je pomanjkanje surove moči dirkalnikov GT. Teh dodatnih konjev, ki bi lahko omilili vaše majhne napake, tukaj ni. Prav tako se pozna manjši oprijem zaradi slabše aerodinamike, kar od vas zahteva precej bolj mehko vožnjo kot v primeru avtomobilov GT. Zaradi vsega naštetega je *RACE* popolnoma drugačen izziv, in kar se od začetka morda zdi preprosta igra, pokaže svojo strogo simulacijsko naravo, ko igralec začne lov na najboljše čase.

PCF: Tesno sodelujete z Eurosport, kako vam je to pomagalo pri razvoju?

DS: Dostop do referenčnega materiala pri ustvarjanju avtomobilov nam je bil v veliko pomoč; možnost, da smo prišli neposredno do ekip, ko smo zbirali zvočne posnetke za *RACE*, je sploh poglaviten razlog, da je zvok tako blizu pravi stvari. Prav tako je bil ključen stik z vozniki in inženirji, saj smo prvič stopili na področje avtomobilov na sprednji pogon in smo potrebovali precej pomoči. Seveda je bilo vse to pomembno tudi prej, ko smo se ukvarjali z dirkalniki na zadnji pogon, a tam smo imeli precej boljšo začetno predstavo o tem, kako se mora vse skupaj obnašati.

PCF: Majhna ptička nam je namignila, da WTCC ni edino prvenstvo, vključeno v igro. Kako je s tem?

DS: Da, imamo nekakšen podporni razred, in sicer prvenstvo Mini Cooper; zdi se nam prijetna popestritev. Gre za serijo, kjer o vsem odloča en sam človek - tu je pomemben le voznik, saj so avtomobili enaki. To so dobri temelji za odlične in napete dirke. Tekmovanje z zgodovinskimi dirkalniki pa je nekakšen poklon WTCC in ga sestavljajo avtomobilski proizvajalci, ki so del tega športa že mnogo let. Pred natanko 19 leti (1987) ja karavana, ki se je takrat tudi imenovala WTCC, gostovala v Brnu. Tekmovanje se tja ni vrnilo vse do letos, in ravno takrat smo dobili idejo, da bi igri dodali še E30 BMW M3 ter ALFA 75 Turbo, s čimer smo igralcem omogočili, da bolje spoznajo resnični ikoni motošporta.

Zvita pločevina, potrkavanje, zleti s cestišča in dim izpod gum - zaljubljeni smo v to!

The Witcher

Igra posledic, magije, skrivnosti in brutalno učinkovitega bojevanja s hladnim orožje

DATUM IZIDA Pomlad **ZALOŽNIK** Atari **RAZVIJALEC** CD Projekt Red **NA SPLETU** www.thewitcher.com

Igra The Witcher je naš pogled privabila že več kot pred enim letom, zdaj pa se končno bliža njen izid. Temačno vzdušje, ki preveva igro, ima več skupnih točk z atmosfero prihajajočega *Bioshock* kot *Oblivion*. Tu ne gre za nikakršno visoko fantazijo, polno elegantnih vilincev in okornih škratov – polna je folklore, na svet pa prihaja skozi močno prilagojen pogon *Nevewinter Nights*.

Posebno zanimiva obljuba je, da imajo vaše akcije v *The Witcher* nepredvidljive posledice za nadaljni razvoj zgodbe. Vaša odločitev, da rešite moža, ki so ga barabe hotele hladnokrvno zaklati, se recimo morda zdi pametna poteza, a prav ta možakar lahko kasneje ubije nekoga, ki bi vam sicer pomagal. Nadaljnji potek nikoli ni očiten, zato se boste primorani sprijazniti s kartami, ki vam jih bo namenil svet – na tradicionalne odtenke dobre/slabe osebnosti lahko v *The Witcher* kar pozabite. Ena izmed aktualnih modnih muh, ki pa ji *The Witcher* očitno ne bo ušel, je atraktiven boj z meči – in všeč nam je, da je tako.

Ancient Wars: Sparta

Morda je res špartanska, a to še ne pomeni, da je brez posladkov

DATUM IZIDA Zima
ZALOŽNIK Playlogic
RAZVIJALEC World Forge
NA SPLETU www.playlogicgames.com

Zvrst realnočasovnih strategij je trenutno res nekoliko natrpana, a prostora za vsako igro, ki bi prinesla novosti, je še več kot dovolj. Nov lastni pogon izpod prstov World Forge, imenovan Ancient Wars (starodavne vojne), morda ni ravno preblisk inovativne genialnosti, a ima vseeno nekaj zanimivih lastnosti, ki jih moramo omeniti.

Tista, ki nekako izstopa, je, da so v bistvu vse enote v igri v izhodišču nevtralne. Tu ne boste našli nikakršnih specializacij ali večjih omejitev; ko novačite bojevnike, so vam na voljo le trije osnovni tipi: lahki, srednji in težki. Te potem prosto opremljate z orožjem in opremo, ki ste jo poprej raziskali. Sistem je precej prilagodljiv, saj lahko na bojiščih pobirate predmete vojakov, ki ste jih že poslali v Had – menda bo šlo vse skupaj celo tako daleč, da boste lahko s klikom sebi v korist uporabili tudi živali in ostale transportne pripomočke, ki so jih poznali stari Egipčani, Perzijci in Špartanci.

Najbolj pričakovane

Katere igre bodo prehitele letošnji sneg in katere zamudile še naslednjega?

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Star Trek: Legacy	december	Bethesda Softworks	PCF 55	Vojnozvezdna strategija
Sabotage	december	DTP	PCF 57	Tretjeosebna akcijska
WOW: The Burning Crusade	januar	Blizzard	PCF 53	Večigralsko igranje vlog
Infernal	januar	Atari	PCF 56	Preživetvena tretjeosebna
Alone in the Dark	januar	Atari	PCF 56	Preživetvena tretjeosebna
Half-Life 2: Episode Two	februar	Valve	PCF 56	Epizodna strelska
Supreme Commander	februar	THQ	PCF 52	Strategija
Test Drive: Unlimited	februar	Atari	PCF 55	Frajersko dirkanje
Rayman Raving Rabbids	marec	Ubisoft	PCF 55	Arkada z norimi zajci
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	marec	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija
Heavy Duty	marec	Valve	PCF 56	Strateški boj za svet
Brothers in Arms: Hell's Highway	marec	Ubisoft	PCF 51	Taktična strelska
Enemy Territory: Quake Wars	marec	Activision	PCF 51	Večigralski boj s Stroggi
Silent Hunter 4	maj	Ubisoft	PCF 57	Simulacija podmornice
Hospital Tycoon	junij	Codemasters	PCF 57	Vodenje bolnice

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	CALL OF DUTY 2
2	WORLD OF WARCRAFT
3	GTA: SAN ANDREAS
4	FIFA 07
5	HALF-LIFE 2

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	NFS: CARBON	PCF 54
2	MEDIEVAL 2: TOTAL WAR	PCF 57
3	C&C 3: TIBERIUM WARS	PCF 52
4	UNREAL TOURNAMENT 2007	PCF 50
5	CRYSIS	PCF 52

CONA 06

Če ste zamudili naš LAN party, vam lahko rečemo samo eno: pfrkhblj!

Pisal se je 11. november, 2006. Vreme je bilo nenavadno vroče za ta letni čas. Ptiči so povlekli svoje tresoče kljune v gnezda, psi so ovohavali nemir, ki se je vlekel po mariborskih ulicah, mačke pa so ježile dlake na hrbtih, ko so se številne sence začele kradoma zgrinjati v prostore mariborske Kible. Nekaj je bilo v zraku. Nekaj se je pripravljalo. Jasno, bil je čas za Cono 06!

Na pobudo revij *PCFormat* in *GameZone* in ob pomoči podjetja Slogaming so se že navsezgodaj zjutraj v dveh dvoranah Kible zbrali skoraj vsi najboljši igralci igre *Call of Duty 2* v Sloveniji. Želja vsakega izmed njih je bila dokazati, kdo kraljuje navideznim bojiščem 2. svetovne vojne. A ko je bilo dneva konec, je med 57 igralci le najbolj izurjenim trem ta podvig dejansko tudi uspel.

> **"Prava atrakcija je bila polfinalna bitka, kjer so se preko muh na puškah gledali Mob.crew in dTEKT"**

Kdor je bil z nami, lahko potrdi, da je bilo kaj videti. Kar 19 tričlanskih ekip vseh starosti, številni radovedni gledalci, nekaj pošteno spedenanih računalnikov, dobro naštudirane taktike ekip, nagradni sklad okoli pol milijona tolarjev, odlično tekmovalno vzdušje in topel bograč za vseh deset prstov obliznit, je samo peščica razlogov, da lahko takoj zdaj planete v histeričen jok, če ste nas zamudili. Očitno je zadeva dvignila precej prahu, saj se je pojavila celo ekipa RTV Slovenija in posnela prispevek za oddajo *Dobro jutro* posnetek najdete na **video.google.com**, če iščete po besedah "LAN party CoD2".

Klan NASA je sestavil kar štiri ekipe in pokazal, da zabava ni v zmagovanju, ampak v druženju.

SISTEM TEKMOVANJA

Kot rečeno, je Kiblo okupiralo 19 ekip, ki smo jih razdelili v štiri skupine po pet. Tisti, ki so zdaj na glas pripomnili, da nimamo pojma o matematiki, ker je ena ekipa premalo za kaj takega, imajo prav – ena izmed skupin je pač štela samo 4 ekipe. V prvem delu tekmovanja se je vsaka ekipa spopadla z vsemi ostalimi v svoji skupini, kar pomeni, da so si vsi čelade poveznili na betice najmanj štirikrat. Iz vsake skupine sta se v nadaljnji del uvrstili dve ekipi... najboljši, se ve. Drugi del tekmovanja je bil bolj krute sorte, saj se je igralo po turnirskem sistemu na izpadanje. Edina olajševalna finta je bila, da so vse izpadle ekipe dobile še eno priložnost na posebnem turnirju poraženčev, za naziv najboljšega med najboljšimi pa sta se na koncu udarila zmagovalec glavnega turnirja in zmagovalec med poraženci. Tak sistem ima to prednost, da si lahko vsaka ekipa privošči en spodrsljaj in padec v bitke med poraženci, na koncu pa še vedno zmaga... le pot do vrha je malo daljša in bolj trnov v zadnjici polna.

In ravno to se je tudi zgodilo. Logic Team so se skozi prvi del tekmovanja prebili brez poraza, nato pa v drugem delu enkrat klonili proti ekipi dTEKT, a se nazadnje dvignili kot Feniks iz pepela in v finalu final dokaj suvereno opravili s sicer odlično ekipo Mob.crew. Prava atrakcija je bila tudi polfinalna bitka, kjer so se preko muh na puškah gledali Mob.crew in dTEKT. Tepli so se več kot dve uri, da se je po, vsaj tako se je zdelo, neskončnemu številu podaljškov, le pokazalo, da imajo člani ekipe Mob.crew za delček milimetra bolj trdo kožo.

KONEC DOBER...

Čeprav se je navidezno vojskovanje zavleklo proti jutru – zadnji naboj je bil izstreljen tam okoli tretje ure zjutraj – so se vsi sodelujoči strinjali, da je šlo za enega najbolje organiziranih LAN partyjev doslej. Velika zahvala za to gre tudi sponzorjem, ki so zares odigrali

> **"Očitno je zadeva dvignila precej prahu, saj se je pojavila celo ekipa RTV Slovenija"**

AVTERA

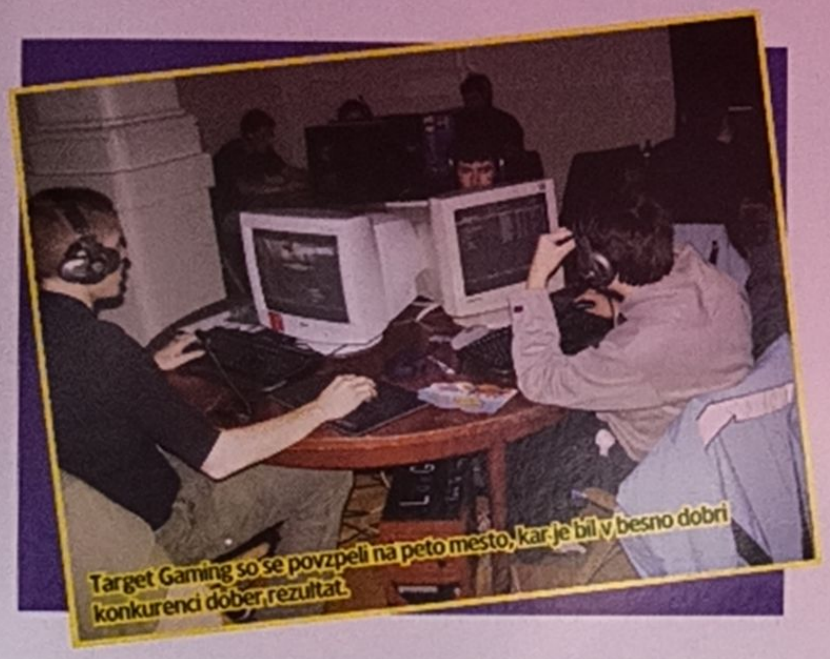
CENTER PROJEKCIJE

WD Western Digital

Genius

KIBLA10LET
www.kibla.org

JAE


Target Gaming so se povzpeli na peto mesto, kar je bil v besno dobri konkurenci dober rezultat.

Najboljši

Vrstni red najboljših osmih ekip

1. LOGIC TEAM
2. MOB.CREW
3. DTEKT
4. KPG SLOGAMING
5. TARGET GAMING
6. LOGIC TEAM 2
7. ROYAL5
8. GAMERZ

Tekmovali so še: NASA I, NASA II, NASA III, NASA Junior, ThinkTwice, Faceoff, Fight for Existence, Darkwatch, AK47, MyGunBot ter Vrtičkarji in zelenjavčki!

vlogo Božička. Podjetje Avtera, naš glavni pokrovitelj, je vsakemu članu prvouvrščene ekipe podarilo krasen zunanji trdi disk Western Digital My Book kapacitete 320GB, vsak član drugouvrščene ekipe pa je od podjetja Avtera dobil Geniusov volan. In potem so bile tu še naročnine na revijo *PCFormat*, majice vseh vrst in velikosti, številne igre za PC, ki jih je podarilo podjetje VideoToP, ter igralni in drugi strežniki (Ventrilo, TeamSpeak...), ki pridejo prav vsakemu organiziranemu klanu. Te je sponzoriralo podjetje Slogaming. Vsega skupaj je bilo nagrad tako kar 52, razdelile pa so se med najboljših osem ekip.

Posebno omembo si zaslužita še podjetji JAE, ki je posodilo nekaj nujne strojne opreme, in podjetje Lestra, ki nam je odstopilo projektor (žal le za nekaj dni). Članka ne moremo zaključiti, ne da bi se poklonili še vsem zaposlenim v multimedijskem centru Kibla, ki so nam dali streho za nad glavo in odličen bograč za v želodec. Slavospev posebne sorte je usmerjen predvsem Petri in Urošu, katerih potrpljenje s hordo podivjanih igričarjev ne pozna meja.

Hej, če je bilo že prvič super, kako bo šele drugič... in osmič!? Če ste nas zamudili tokrat, naslednjič ne smete manjkati. To je skoraj ukaz! PCF

Spredaj najmlajši NASA Junior, na levi Gamerz, v oranžnih majicah Korošci Fight for Existence, za šankom organizatorji.

Pripravite se na

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

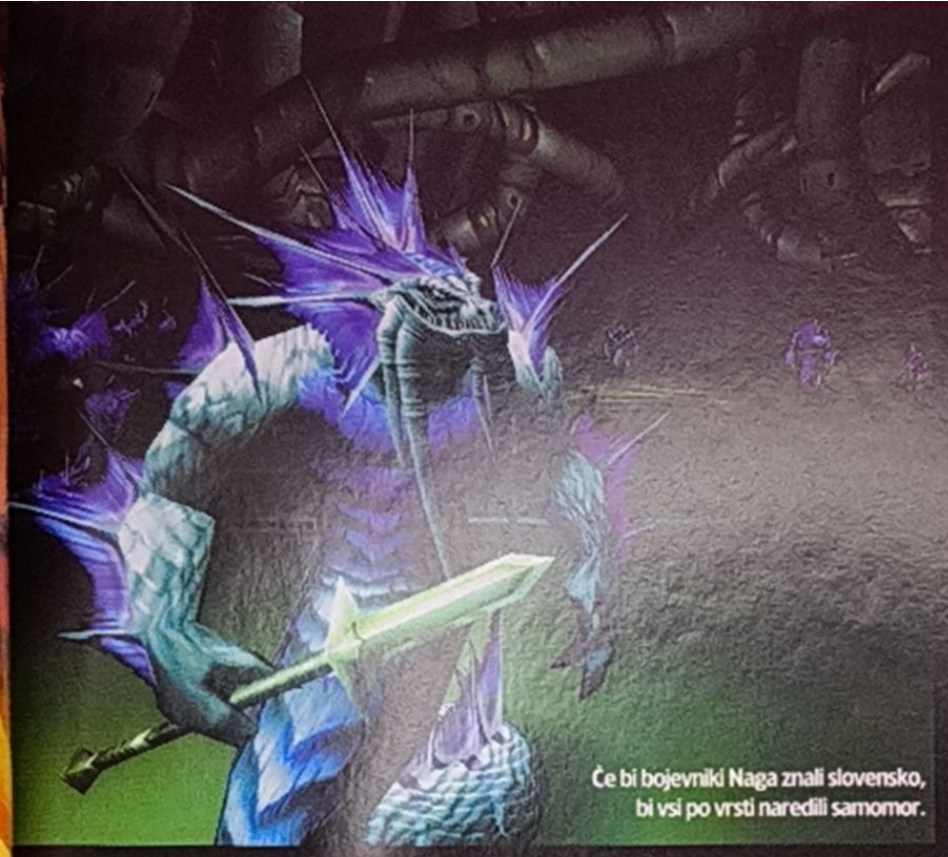
Čeprav smo uspeli preigrati samo majhen košček vsebine, ki jo nudi mojstrovina *World of Warcraft*, bomo vseeno z odprtimi rokami in blaženim nasmehom na obrazu sprejeli ta velikanski dodatek za najbolj priljubljeno igro MMORPG...

World of Warcraft nam ni potrebno posebej predstavljati. Gre za igro, ki je postavila nove standarde v zvrsti, in je tako zabavna, da jo ljudje že označujejo za digitalno drogo. Je ata in mama vseh večigralskih iger, še posebej tistih iz zvrsti MMORPG. Če vzamemo v enačbo še več kot šest milijonov in pol naročnikov (od tega sta skoraj dva milijona v Evropi), ni posebej presenetljivo, da je napoved Blizzarda, da bo iz svoje tovarne čudežev poslal razširitev za izvirno igro, dvignila toliko prahu.

Uspelo nam je ugrabiti Franka Pearca, podpredsednika oddelka za razvoj pri podjetju Blizzard, ga zaslišati o vsebini dodatka *The Burning Crusade*, in ga izprašati, kaj bo dodatek sploh pomenil za obstoječe igralce in nove rekrute. Blizzard namreč z novostjo sploh ne meri zgolj na že zaprisežene ljubitelje igre. "*Burning Crusade* je dodatek, ki ga bodo, tako vsaj upamo, preizkusili številni igralci. Mnogi, ki so preizkusili *World of Warcraft* in uživali ob napredovanju svojega lika od stopnje 1 do 60, namreč niso vztrajali samo zaradi druženja z drugimi igralci, ampak tudi zaradi raznovrstnih nalog in raziskovanja velikega sveta."

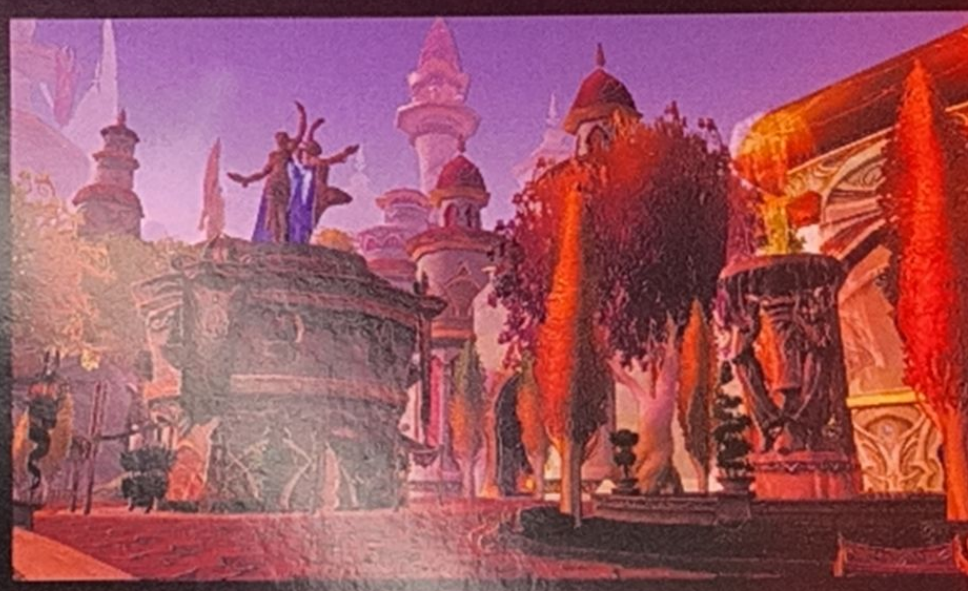
OROŽJE V ROKE

Seveda je dosti nove vsebine namenjene tudi veteranom. "Najvišjo možno stopnjo razvoja smo dvignili na 70, zgradili nova območja za raziskovanje in sestavili veliko novih nalog. Upamo, da je razvoj igralca od 60. do 70. stopnje tisto, kar si igralci želijo." Če se nameravate spet lotiti opravljanja nalog, pričakujte, da boste za *The Burning Crusade* zapravili lepo število ur – da bi



Če bi bojevniki Naga znali slovensko, bi vsi po vrsti naredili samomor.

Vilinci - menda niste pirčakovali, da bodo živeli v votlinah, kaj?



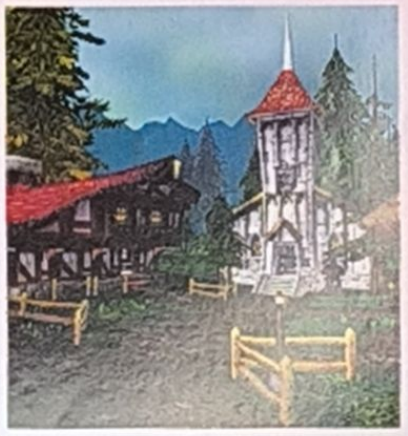
Ne samo več starega

The Burning Crusade ne bo zgolj vrtel novih predelav starih viž...

The Burning Crusade **uvaja nove koncepte na skoraj vseh področjih *WoW* - od načina, kako deluje sistem bojevanja proti človeškim nasprotnikom (poslovite se lahko na primer od trenutno razpadajočega sistema časti) do dreves razvoja, ki predstavljajo temeljno zasnovo vsakega lika. Novi rasi bosta omogočili, da boste lahko igrali z liki, ki vam doslej niso bili na voljo, kar bo gotovo spremenilo način, na katerega delujejo druščine RAID in medsebojno bojevanje igralcev.**

Nova zgornja meja pri stopnjah likov bo ravno tako močno vplivala na način igranja. Najboljšim bodo na voljo leteča bitja, ki jih bodo popeljala skoraj kamorkoli, nov poklic izdelovalca dragih kamnov pa bo gotovo zanimal vse tiste, ki so preizkusili že vse ostale poklice.

Verjetno boste videli naokoli postopati veliko paladinov rase Blood Elf...



Caverns of Time vam omogočajo, da obiščete območja še pred uničenjem.

Odprtje Temnih Vrat bo dogodek, ki bo vključeval Lord Kazzaka.

"Bolj temeljite spremembe, kot je nov sistem časti, bodo začele veljati takoj, ko bo dodatek javno objavljen"

Malo spominja na *StarCraft*, če vprašate nas.

razvili svoj lik s 60. na 70. stopnjo boste porabili skoraj toliko časa kot ste ga porabili, da ste prišli do 60. stopnje. Bo pa vaš trud dobro poplačan. Ne le, da boste na najvišji stopnji lahko lomili sovražne riti z dvema prstoma leve roke, dvig zgornje meje pomeni tudi, da boste imeli na voljo 10 dodatnih točk znanja (Talent Points), s katerimi boste lahko nadgradili svoj lik. Nova drevesa razvoja je že mogoče videti na uradni strani, in ta bodo verjetno konkretno spremenila obstoječe, že stereotipne zasnove likov.

Dve novi rasi se bosta tudi pridružili svetu z dodatkom *The Burning Crusade* - Horda je poklicala na svojo stran raso Blood Elves, Zavezništvo pa pridobi zvestobo rase Draenei. Obe novi rasi imata po eno zelo unikatno značilnost: "Pričakujemo, da bo veliko igralcev začelo igro znova in preizkusilo rasi Blood Elves in Draenei. Verjetno bo veliko ljudi želelo igrati paladina rase Blood Elf in šamana rase Draenei." Pred to razširitvijo je bilo s paladinom mogoče igrati le, če ste bili pripadnik Zavezništva, šamane pa so imeli v svojih vrstah le pri Hordi. Bojimo se le, da bo prevelik naval ravno na omenjeni novi kombinaciji.

IMATE IZKUŠNJE?

Ker je večina igralcev verjetno videla le del tistega, kar ponuja *WoW*, se lahko na tem mestu vprašamo, če resnično potrebujemo nove izzive. "Čeprav ste spoznali manjši del celotne igre med razvojem svojega lika ali dveh, pa veliko vsebine ni bilo prirejene za igranje z likom stopnje 60. Sicer se lahko vrnete nazaj na področja za začetne stopnje, vendar vaša izkušnja tam ne bo ravno idilična. Dodatek skuša odpraviti podo-

Izboljšan sistem časti in dve novi rasi bodo poskrbeli, da ne bo zmanjkalo razlogov za igranje.

bne pomanjkljivosti." Dodatek *The Burning Crusade* je gromozanska zadeva. "Vključene je ogromno nove vsebine. Če dodatek primerjamo z izvirnikom, govorimo o 30% povečanju ozemlja. Prinesel bo več kot vsi dosedanji popravki skupaj."

Nove temnice v *The Burning Crusade* se poslužujejo sistema kril, kakršnega poznamo v Dire Maul, vendar bodo za razliko od obstoječih velikih temnic RAID nove število igralcev omejile na 25. Te omejitve so postavljene, ker je premalo igralcev videlo temnice, za katere je bilo potrebnih 40 igralcev. Obstoječe temnice RAID bodo ostale nespremenjene, vendar bo sčasoma za njihovo osvojitev potrebnih manj ljudi, saj bodo borci 70. stopnje zares mogočne pojave. Te lastnosti se veseli tudi

"Dodatek bi lahko takoj proglasili za zmagovalca, vendar bo svet WoW morda težko prenesel spremembe"

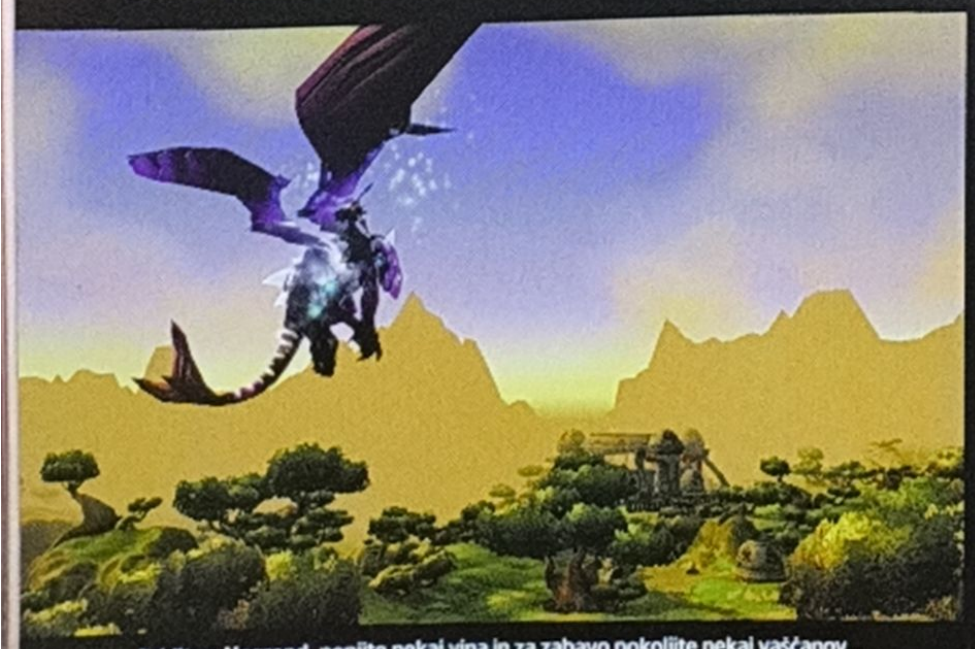
Pearce, ki ni član nobenega ceha. "Območja, kot je denimo Molten Core, bodo bolj dostopna tistim, ki niso člani kakšnega ceha, saj ne bo potrebno čakati, da se zbere 40 igralcev. Nikoli še nisem bil v Black Wing Lair ali v Naxxramasu, vendar je to vsebina, ki jo želim vsekakor videti. Če to pomeni, da bom moral počakati da osvojim stopnjo 70, potem sem pripravljen počakati in nabirati izkušnje."

SPLAČA SE ČAKATI

Neverjeten uspeh *World of Warcraft* je bil za Blizzard dvorezen meč – upravljanje s šestimi milijoni in pol uporabniških računov vsekakor ni minilo brez občasnih zastojev in težav. S prihodom dodatka se bodo stvari samo še dodatno zakomplicirale. "Pričakujemo, da bomo dobili na svojo stran še več igralcev, zato smo tudi trenutno v fazi konkretne nadgradnje infrastrukture. Nadgrajujemo vse naše strežnike in do trenutka, ko bomo dali na voljo celotno vsebino *The Burning Crusade*, kar se bo, tako upamo, zgodilo še to leto, bomo nadgradili strojno opremo v vseh naših podatkovnih središčih namenjenih igri."

"Dvignili bomo zgornjo mejo števila igralcev na strežnikih zaradi večje površine ozemlja, ki je na voljo igralcem. In če bo kakšen izmed strežnikov preveč zaseden z igralci, bomo ponudili možnost prenosa vašega lika na drug strežnik, povrhu vsega pa bomo postavili tudi nekaj novih strežnikov. Če se bo pokazala potreba, bomo razmislili tudi o delitvi posameznih strežnikov – če bomo imeli preveč zaseden strežnik, bomo igralce razdelili na dva dela in jih naselili na dveh novih strežnikih. Pri tem je zaenkrat še veliko vprašanj nerešenih, vendar želim, da je tehnologija pripravljena čim prej, da nam ne bo treba reševati težav, ko bo do njih že prišlo."

Seveda bi dodatek takoj lahko proglasili za zmagovalca, vendar *World of Warcraft* predstavlja trenutno tako dobro uravnotežen svet, da bo morda le s težavo prenesel večjo količino nove vsebine. A če lahko komu tak podvig uspe, potem gotovo lahko Blizzardu. Mi smo na strani tistih, ki trdno verjamejo v svetlo prihodnost nam najljubšega navideznega domišljijskega sveta. **PCF**



Pridite v Nagrand, popijte nekaj vina in za zabavo pokoljite nekaj vaščanov...

GOREČA ŽELJA

Nadgraditi ali ne nadgraditi, to je tu vprašanje...

Da bi se pogovarjali s tistimi, ki so kupili *The Burning Crusade*, sicer ne bo potrebno dodatka kupiti tudi vam, vendar gotovo obstaja dovolj razlogov, da boste to storili. Najpomembnejši je gotovo ta, da se ne boste mogli dvigniti nad stopnjo 60, če ne boste posedovali *The Burning Crusade*. Tudi obe novi rasi bosta na voljo le lastnikom razširitve.

Ostale bolj temeljne spremembe igre, kot je denimo nov sistem časti, bodo začele vplivati na vse igralce hkrati, v trenutku, ko bo dodatek objavljen, kar se bo verjetno zgodilo že v začetku decembra, čeprav v času pisanja tega članka uradni datum še ni bil potrjen. *Burning Crusade* tudi ne pomeni konca dodajanja novih vsebin. "Še vedno želimo dodajati novo vsebino, vendar zelo verjetno med tem dodatkom in naslednjim ne bomo videli 12 večjih nadgradenj - to bi bil preveč ambiciozen načrt."

"Še vedno bomo nadgrajevali vsebino *WoW*, pri tem pa bomo poskrbeli, da bodo vsi potrebni popravki na voljo vsem igralcem, tudi tistim, ki si ne lastijo *The Burning Crusade*." Te novice nas pomirjajo, še posebej po tem, ko so dodatki, kot je denimo Naxxramas, izšli kot popravki, in ne kot del osnovne igre. Vse kaže na to, da ljubitelji Horde in Zavezništva še lep čas ne bodo/bomo imeli razloga za zgoden odhod v posteljo...

VSAKEGA 10. ME NAJDEŠ V TVOJI TRGOVINI

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!

GAME ZONE

GZ 12 DECEMBER 2006

~~590 SIT~~
PROMOCIJSKA CENA
295 SIT
SPOZNAJ GAMEZONE

Leta čakanja so se izplačala, PES6 je končno pridriblal v slovenijo.

PES6
PRO EVOLUTION SOCCER

BATTLEFIELD 2142
Po dveh zgodovinskih nam predočijo prvega futurističnega.

Poštnina plačana pri pošti 2102
GZ 12 DECEMBER 2006 295 SIT / 1,23€
9 771854 378003
ISSN 1854-3766

~~590 SIT~~
PROMOCIJSKA CENA
295 SIT
SPOZNAJ GAMEZONE

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!

Tako so se v Srednjem veku reševali majhni prepirčki med sosedi.

Taktično katapultiranje mrtvih, z boleznijo prepojenih krav, ki povrhu še gorijo. Ni lepšega.

STRATEŠKI POSLADEK

Medieval II Total War

Tomaž Kotnik se prebije do izuma smodnika, razbije Islam, nato pa ga v duhu časa zažgejo na grmadi – dolgčas jim takrat ni bilo

Založnik SEGA **Razvijalec** Creative Assembly **Na spletu** www.totalwar.com

V času, v katerem se odvija najnovejši del epske serije *Total War* (ta že od *Shoguna* dalje, e, šest let pometa s konkurenco), je plebejec veljal za res srečnega, če je dočakal "častitljivo" starost okoli šestdeset let. A glede na to, da je povprečna življenjska doba populacije nihala okoli petintrideset let, bi moralo biti jasno še največjemu butcu, da je bilo s srednjim vekom nekaj hudo narobe. Jasno, če te niso pobili tlaka, kuga, nenehne vojne, kmečki punti, barbarski vdori ali udarec Biblije po glavi, te je pa od trebuha navzgor proti vratu meni nič, tebi nič razparal kakšen bratranec, ponavadi zaradi novega steklenega očesa.

Hmnja, in kaj je vmes počela gospoda? I, kaj neki le? Igrali so se vojne. In vsakič, ko je po dolinah zadonel vpoklic v vojsko, so se za ugodje in privilegij tistega kupa mastnih prepelic, ki jih je despot mimogrede pomalical, morali v boj za rodno grudo podati vsi podložniki. No, Creative Assembly vam vnovič omogočajo, da se lahko v vlogo despota vživite tudi sami, nemara na način, ki zelo spominja na *Rome: Total War*, a je vseeno dovolj dodelan in posodobljen, da bi vas držal pred zaslonom, dokler v vaše kraljeve barve ne bo odet sleherni kotiček ne toliko znanega, kot bližnjega in varnega sveta. Malce več bodo ob igranju trpeli veterani, tem zagrizenim posameznikom je pač težko vedno znova ugoditi.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Rome: Total War** Activision
>> **Shogun: Total War** Activision
>> **Medieval: Total War** Activision

KAJ ŽELIJO GOSPOD?

Kljub neštetim vazalom, grofom in drugi plemiški zalegi, ki je v Srednjem veku mislila, da lahko popolnoma neodvisno lomasti po svoji deželi, se boste morali odločiti za eno izmed vladavin, ki so takrat najbolj označevale politični prostor Evrope, Male Azije in Severne Afrike. V glavni kampanji pa vam kljub modernim poskusom in klicem k verski enotnosti ne bo dovoljeno kar takoj zaigrati v vlogi islamskih nacij (na primer z Mavri v Španiji – ti vam bodo poleg ostalih vpletenih narodov na voljo po tistem, ko boste s kampanjo končali, kot vam bodo na voljo tudi Rusi, Turki, Egipčani, Danci, Portugalci, Madžari, Bizantinci in še nekaj drugih), temveč boste najprej morali v roko prijeti žezlo dežele Anglije, Francije, Španije, Benetk ali Svetega rimskega cesarstva. Če ne kaj drugega, bo to dobra motivacija.

Da ima vsaka izmed omenjenih frakcij svoje prednosti in slabosti, menda ni potrebno posebej poudarjati, je pa res, da so Angleži sloveli po velikih lokih, Francozi po viteški težki konjenici, Benečani pa na primer po trgovskih sposobnostih. Izberite svojemu stilu igranja in lokaciji primerno. Še posebej slednja zna biti odločilna, vsaj na začetku. Če boste preblizu vzhodni Evropi, lahko tvegate celo vdor Mongolov in tu pa tam kakšen džihad. Izberite premočno Sveto rimsko cesarstvo, a ne hodite jokat na naša ramena, ko vas bodo s petih strani naenkrat posiljevali vsi, ki bodo imeli pet minut časa.

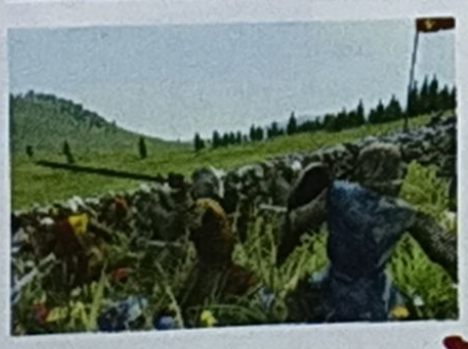
Igra ostaja zvesta predhodnikom – tu so taktični in potezni zemljevid, nadgrajevanje zasedenih teritorijev in mest ter realnočasovno tepežkanje na bojiščih ali obleganje. Je pa zato občutek pri igranju boljši, saj so tako kot v *Rome* tudi tukaj vidne značilnosti posameznih regij. Prav tako boste pri samem upravljanju z zasedenimi ozemlji morali vklopiti več možganov. Naselja se lahko razvijejo v mesta ali gradove, eee, utrdbe. Kot utrdbe so lahko tudi mesta obdana z zidovi, je pa njihova nambembnost popolnoma druga. Zdrava pamet vam pove,da so utrdbe območni monoliti, nepremagljivi velikani, namenjeni zgolj upravljanju z enotami, načrtovanju naslednjih vojaških pohodov in obrambi nemara tudi več regij hkrati. Po drugi strani so mesta po svoje potrebna zaradi trgovine, ki se v njih razvija, diplomacije, davkov, gradnje cest in še česa.

"Ko bosta odkriti Ameriki lahko zajadrate prek Atlantika in pričnete z osvajanjem"

Tudi posebne enote, s katerimi lahko do neke mere krojite svojo usodo, so postale pomemben delček mozaika uspešne kampanje. S princesarni si lahko pomagate do zavezников, če jih poročite s kakšno tečnobo, odlično pa se obnesejo tudi kot ambasadorke, kaj-

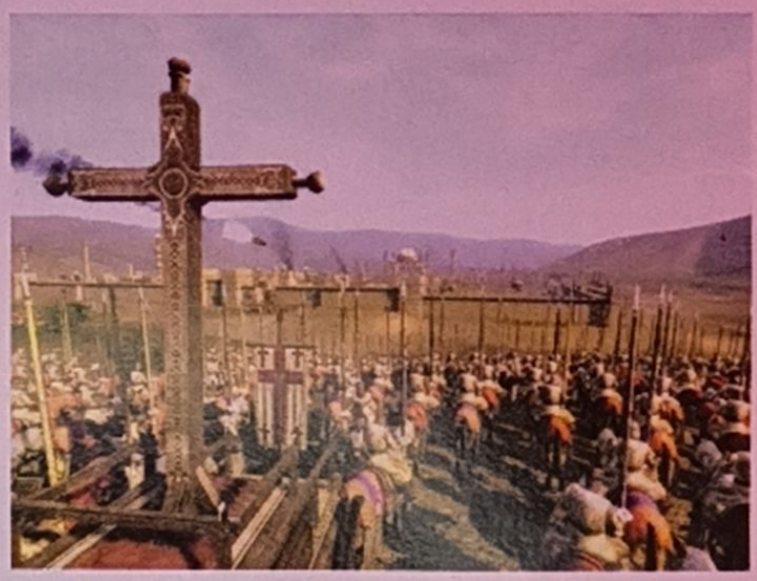
30 minutna vojna

Srednjeveški način za prašenje riti



Večigralstvo je odlična stvar za sprostitev. Pokoljite prijateljevo vojsko na tisoč in en način. Ljubimo vse: od izbora enot, do okolij, namenjenih za prepričevanje nasprotnika v svojo taktično premoč. Nekaj težav smo sicer imeli z bežanjem zdesetkanih enot v napačno smer, a kaj bi se sploh sekirali, saj niti niso bile naše.

Na taktičnem zemljevidu boste imeli pod kontrolo tako nadgrajevanje vojska kot upravljanje z naselbinami. Tu boste imeli čas za oddih po divjih akcijskih delih.



Kdo se ne bi podelal, če bi zagledal takšno armado pred svojimi vrati...

pada zato, ker znajo blebetati (kot pač ženske znajo). Duhovniki (kasneje kardinali) dvigujejo nivo prisotnosti božjega duha na določenem področju in nemara spreobrnejo prebivalstvo k pravemu bogu, trgovci skrbijo za dodaten zaslužek, s posebej izkušenimi najetimi morilci pa se lahko na predvečer bitke, pa tudi kdaj drugič, izognete spopadu z močnim sovražnim generalom, kot je že v navadi. Spreten morilec bo odstranil tudi vodjo nasprotne frakcije, kar je v primeru, da nima naslednika ali pa je ta navaden zelenec iztočnica za "prvo konjeniško", ki že debel mesec dni ždi v bukovem gozdičku, da končno napade in uniči tisto sovražno gnezdo.

PAPA MA VAS RAD

Že res, da znajo muslimani tatovom še dandanes kje po svetu za krajo putke odsekati roko in da jim je potrebno dati kapo dol pred fanatično privrženostjo religiji, ampak ni ga čez takratne nečednosti krščanstva. Papež je, iskreno povedano, tečnoba na kubik. Podobno kot senat v Rome tukaj skrbi za to, da se slučajno ne bi katera izmed vpletenih strani preveč razvila, in če se to zgodi, se vam bo na zaslonu takoj izpisala neka "misija nemogoče", ki vam jo bo barabin naložil na pleča ob najbolj nepravem času. Običajno bo to prekinitev sovražnosti s sosedom, ki vas je napadel, v dobrem krščanskem duhu pa bi morali zdaj odnehati vi. Pa kaj še... Težil bo s križarskimi vojnami, osvajanji oddaljenih ozemelj in podobnim, hudič pa bo, če vas model izobči iz cerkve, kar pomeni, da ste razglašeni za brezbožneža, heretika, in da se lahko zdaj vse krščanske frakcije zarotijo proti vam, ne da bi se morale bati, kakšne bodo posledice njihovih dejanj. Kristjan kristjanu brat, pa kaj še. Nad vaše ozemlje bo poslal inkvizitorja, ta pa bo vohljal po vašem družinskem deblu in iskal primerne osebke za grmado. Hitro ste lahko ob nekaj sposobnih likov, kar pa je navadna svinjarija.

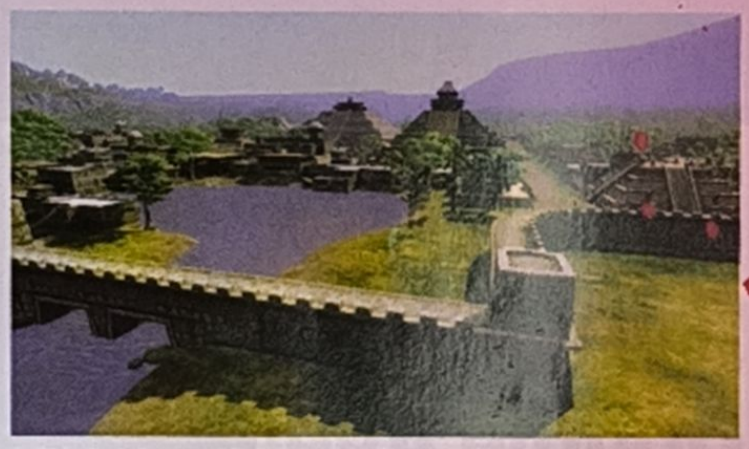
Gradnja cerkva je torej na mestu. Če ne drugega, se vam menda lahko posreči veliki met in bo naslednjič, ko se bo "božji odposlanec na Zemlji" stegnil k večnemu počitku, za novega papeža izbran ravno vaš kardinal. Potem pa naj se pazijo, kajne? Druga možnost je, da se lepo zabarikadirate v nekaj provinc, spretno trgujete in razvijate vojaške sposobnosti, nato pa po odkritju smodnika napravite celo štalo v evropskem prostoru. Kdor zadnji strelja, strelja v hrbet.

NOVI SVET, NOVI VI

Nekje na dveh tretjinah igre bosta odkriti Ameriki – kar pomeni, da se lahko odločite in zajadrate prek Atlantika in pričnete z osvajanjem. Ne pričakujte pa, da vas bodo Azteki častili kot reinkarnacijo Kvecalkoatla – ti fanatiki se ponašajo s posebnimi enotami, ki vam bodo ježile dlake po hrbtu.

Samo realnočasovno vojskovanje se kaj dosti ne razlikuje od tistega v *Rome*, vmesnik pa je zdaj bolj intuitiven. Po bitki lahko za zajete vojake po novem zahtevate odkupnino ali pa jih pokoljete kot živali, odločitev je vaša, omeniti pa je treba, da nekaj napak iz predhodnikov vseeno ostaja. Predvsem so te vidne pri obleganju, kjer umetna pamet včasih res po oslovsko prednjači pred vzdušjem, pa tudi odzivnost enot včasih krepko presega mejo še prebavljivih treh sekund.

Medieval II je *Rome* v pražnjih srednjeveških oblačilih. Grafična podoba je seveda nadgrajena, tako da zadošča današnjim standardom, še vedno pa bodo od lepote igre imeli več tisti, ki se lahko bahajo z bolj sposobnim računalnikom. Kot je že v navadi, so gospodje (in tudi kakšno dekle) pri CA ustvarili igro, katere igralnost in podoba sta na zelo visokem nivoju, in kljub temu, da veteranom sprva mogoče ne bo tako všeč, smo prepričani, da se bodo ugriznili v spodnjo ustnico in preigrali kampanjo že zavoljo dobrih starih časov. **PCF**

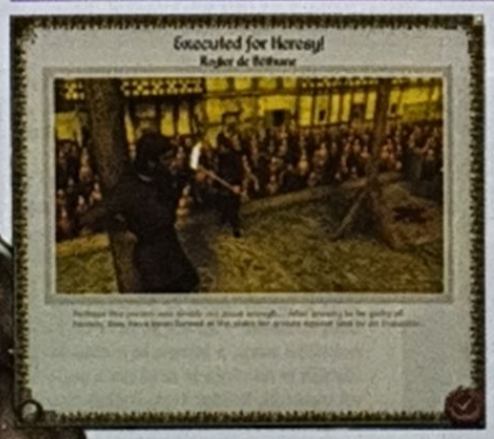


Prijadrajte (ali preveslajte) do Amerike in se soočite z Azteki.

"Kdor strelja zadnji, strelja v hrbet"

Heretiki med nami!

Slini papežu podplate ali...



Z Njegovo svetostjo se ni za zafrkavati. Kot prvo boste deležni nagrad, če boste ugodili njegovim željam (prej ukazom), kot drugo pa bo nad vašo deželo pridrvel božji srd, če ga boste ignorirali. Še več, po osvojenem teritoriju bo pričel vohljati inkvizitor, ki bo poskrbel za to, da bodo katerega izmed vaših generalov, članov družine ali, bog ne daj, kralja samega skurili na grmadi. Je potrebno poudariti, da se je pametno udeleževati križarskih vojn, če ste že zraven?

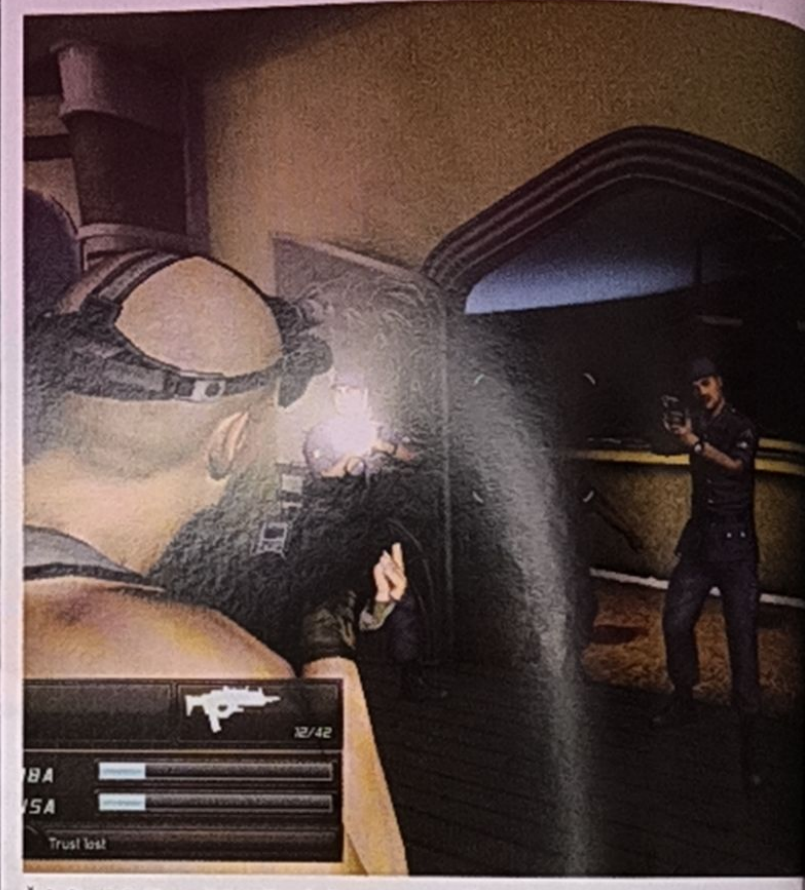
Min 1,8MHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 2,4MHz, 1024MB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo Internet, 21 frakcij, prilagodljive armade in bitke, 8 igralcev

90% **PCF pravi...** "Umazan srednji vek v vsej svoji gloriji. Ja, težko je biti despot."

Časa za ogledovanje znamenitosti ni, a naš Sam se ne more upreti soju luči dobrodošlice kazinov.



Čakajte, čakajte – vi ste trije... in jaz sam... ne zdi se mi ravno pošteno... bomo počakali še kakega vašega kolega, prav?

UPOKOJENEC VS. TERORISTI

Splinter Cell Double Agent

James Bond sreča Jacka Bauerja, ki sreča nekega ostarelega tipa, ki je ravnokar ušel iz cirkusa – to je lahko le povratek Sama Fisherja!

Od vseh lukenj v vsem ledu, ki plava povsod po svetu, si moral pasti ravno skozi mojo?

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Ubisoft **Na spletu** www.splintercell.com

Človek bi pomislil, da bo Samu Fisherju četrta igra, v kateri nastopa, dovolj in da bo končno spakiral svojo opremo in se pojavil pred okencem za izplačilo pokojnine, še preden se nanj zgrnejo nove težave. Vendar ne – staremu mačku ni prihranjeno nič. Sredi ene izmed svojih nalog izve, da je njegova hči mrtva. Stemni se mu, svet se mu podre. Še en dober fant, ki ne more več ničesar izgubiti. In ti so najkoristnejši in najnevarnejši – pripravljeni so sprejeti še tako samouničevalno misijo in hkrati nikoli ne moreš biti povsem prepričan, ali bodo sledili ukazom. Navsezadnje – kaj ga še veže, za kaj mu je še mar, s čim mu sploh lahko zagroziš? Vzemi človeku smisel za življenje in lahko se ga začneš bati.

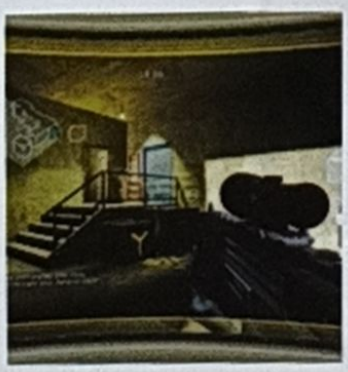
Nekako taka je verjetno tudi miselna podlaga teroristov, ki zopet igrajo ključno vlogo v novemu *Splinter Cell*, a tokrat jih boste spoznali precej bolj podrobno in z nove plati. Sam je namreč po tragični novici skrušen in pripravljen sprejeti nalogo, ki bi jo vsi drugi zavrnili: oditi v zapor kot zločinec, da bi se lahko prikradel v vrste zloglasne teroristične mreže, imenovane Johns Brown Army (JBA), in jo spodkopal od znotraj. Za pridobitev njihovega zaupanja mora večkrat opravljati umazane posle, kot je postavljanje bomb, in predočene vam bodo celo tako ključne odločitve, kot je na primer, ali ste pripravljeni ubiti popolnoma nedolžnega človeka, da teroristi ne bi spregledali vaše krinke, s čimer lahko morda rešite življenja tisočih? Nasploh je moraliziranja in psiholoških vpogledov v vsaj navidez nerazumljive Alahove borce, kot tudi potrtega Sama, precej, kar pripelje do peščice resnično napetih situacij, v katerih odločitev, ki lahko usodno spremeni mnenje obeh "delodajalcev" o vas in zaznamuje nadaljnji potek ter privede do različnih koncev zgodbe, čisto in samo vaša.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Splinter Cell Chaos Theory** Ubisoft
>> **Thief: Deadly Shadows** Eidos
>> **Hitman: Blood Money** Eidos

Vse je tako tiho

Hura! Lov na izšolane in smrtonosne morilce...



Zanimivo je, kako sta znotraj *Splinter Cell* nastali pravzaprav dve igri, pri čemer se večigralski del para celo hitreje razvija in je že dodobra obnorel Samove oboževalce. Pri tem pa Sam v večigralskem načinu sploh ne nastopa. Igranje posebnega vohuna ali stražarja, ki te vohune lovi ter jim preprečuje doseganje cilja (kraja varovanih podatkov iz terminalov), še nikoli ni bilo tako zabavno – igrač je sicer tokrat nekoliko manj, a tempo je postal še hitrejši in izkušnja je prežeta z napetimi trenutki. Dokler tega načina niste preizkusili, niste spoznali *Splinter Cell*!

NE VARAM TE!

Fisher tako postane dvojni agent, ki sprejema dvojna navodila: po eni strani še naprej služi vladni agenciji za varnost, NSA, po drugi za pridobivanje zaupanja sodeluje pri velikem terorističnem načrtu, katerega končni cilj je zrušenje ameriške vlade (neke posebne dovršenosti s strani zlobcev pri tem ni zaznati – "Uničimo nekaj največjih mest, buhahaha!"). Pogosto se bo zgodilo, da boste znotraj posamezne misije morali opravljati povsem nasprotujoče si naloge tako za NSA kot JBA, pri čemer boste z enim očesom ves čas spremljali silno nadležna kazalca zaupanja. Če bo katerakoli izmed strani povsem zgubila prepričanje v vašo zvestobo, je igre v trenutku konec. In to je morda najbolj zapleten vidik *Double Agent*: Včasih boste zaključni zaslon zagledali zaradi tako banalne zadeve, kot je odklepanje vrat znotraj teroristične baze, pri čemer vas bo zalotil eden izmed "kolegov". Sama neusmiljenost pravil je sicer odvisna od izbrane težavnostne stopnje, tako da boste za puljenje las delno krivi sami.

Na srečo je tudi nekaj elementov, ki delajo v vaš prid: Sam zdaj nič več ne potrebuje prvih pomoči, temveč se zdravi, če le nekaj časa ni izpostavljen poškodbam; pogosto so vam na voljo izbirne podnaloge, ki vam ob uspešni izvedbi hitro napolnijo omenjena merilca; na

pomoč vam je običajen kot tudi 3D zemljevid, na katerem so jasno označeni nasprotniki – trik je le, da vam te pokaže samo, ko se ustavite.

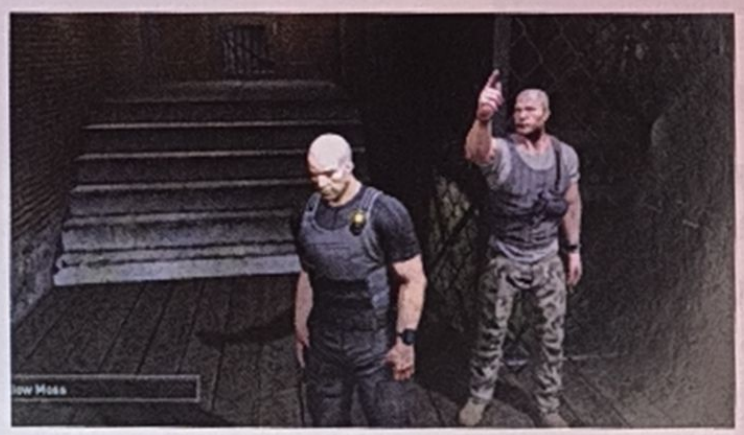
Posebno zanimive so naloge, ki se odvijajo znotraj teroristične baze. Nadrejeni vam bodo večkrat naložili kakšno manjšo nalogo v stilu treninga ali izdelovanja min ter vas za določen čas (približno 25 minut) pustili same v sobi. To je za vas majhno časovno okno, v katerem skušate pobegniti izpred oči svojih pokvarjenih sodelavcev ter zbrati kar se da veliko skritih informacij o nadaljnjih podvigih skupine. Takoj ko ste končali z vohljanjem in izogibanjem stikom s stražarji, imate nekaj skopo odmerjenih sekund, da se vrnete na svojo mesto k nepomembnemu opravilu. Če boste dovolj dobri, nihče ne bo nikoli izvedel, da ste sploh odšli. Je kdo rekel Jack Bauer? Da, tole je verjetno res najbližje, kar lahko *Splinter Cell* pride pri oponašanju 24, in Ubisoft je treba za odlično opravljeno delo potrepljati po rami.

Nasploh so naloge, kot smo od serije že vajeni, vzorno raznolike in postavljene v silno različna okolja – priča boste vsemu od kratke padalske izkušnje, do plezanja po ogromni stolpnici osvetljeni od soja šanghajskih luči pod njo (asociacija z *Misijo nemogoče 3* je neizogibna), zaporu, plavanju pod ledenim pokrovom, akrobacij na ogromni čezoceanski ladji in potikanju po vročem afriškem mestu. *Double Agent* pri prikazu teh prizorišč vizualno nikakor ne razočara, če le imate tako noro zmogljiv sistem, kot ga potrebuje za poganjanje. Je pa zanimivo, kako redko vas omenjena okolja prisilijo v uporabo zaščitnega znaka glavnega junaka – očal za nočni vid. Lahko bi prišteli na prste ene roke, ko brez njih ni šlo: okolja so tokrat precej bolj osvetljena, postavljena v dnevni čas in tudi za spoznanje bolj odprta.

FISHER, SI TO TI?

Oboževalci starejših delov bodo tako imeli kar precej težav, da se navadijo nekaterih novosti: svetlejša okolja in manj nočnih nalog; Samova na novo obrita glava, ki močno spominja na antijunaka serije *Hitman*; začetek v zaporu brez zaščitne črne obleke in pajkovih oči na glavi; kar naenkrat vam bo dovoljeno pobijanje nedolžnih, in ko boste zavili vrat prvega stražarja, boste zviti v klobčič čakali na kričanje iz centrale ter konec igre – ki ga ne

Uporaba že kultnih "treh oči" v *Double Agent* ni tako pogosta kot v ostalih delih serije, kar ljubiteljem ne bo zalepilo nasmeha na obraz.



"Zdaj pa pojdi in si za kazen pospravi sobo. Kolikokrat sem ti rekel, da ne streljal sosedovih kokoši z ostrostrelno puško?!"

bo. Na žalost so na drugi strani elementi, ki delujejo še kako domače, pa ne bi imeli nič proti, če bi za vedno izginili. *Double Agent* namreč ni ravno revolucionaren – naloge so dobro zasnovane, a še vedno silno podobne tistim iz izvirnika, in princip dvojne zvestobe je praktično vse, kar je resnično drugačno. Najbolj najeda, da ni prav nobenega premika na področju umetne inteligence. Kar nas v prvem delu ni motilo, je začelo malo živcirati v drugem in je bilo očitno najšibkejša točka odličnega *Chaos Theory*, je zdaj vse bolj v oči bodeč zgodovinski del kode, ki bi ga nekdo resno moral vzeti pod drobnogled. Stražarji še vedno ne znajo drugega kot: a) ob zaznavi vaše prisotnosti steči v kritje in brezglavo streljati; b) nekajkrat reči "A je kdo tam?" in se brez kakršnegakoli resnega raziskovanja postaviti nazaj na svoje tire; ali c) biti popolni debili, ki jih od njihove rutine ne bi odvlekel slon v rožnati oblekici s sporočilom "nekdo ti bo zlomil vrat" v rilcu. Tudi nadzorni sistem bo za vse novince kljub solidnim učnim nalogam precejšen zalogaj, bolj izkušeni pa bodo ugotavljali, da se še vedno sem ter tja zgodi, da le-ta v kombinaciji z manjšim hroščem poskrbi za silno neprijetne zdrse, padce in celo smrti. To gotovo ni plus točka za Sama.

Double Agent je po dolžini precej podobnega formata kot predhodnice – večina se bo skozi igro pregrizla v 10 do 15 urah. Razlika je le ta, da boste tokrat morda imeli nekoliko večjo željo po ponovnem igranju, saj si ne boste mogli kaj, da ne bi razmišljali, kaj bi bilo, če ne bi ustrelil tistega tipa, ko so vas silili v to, poleg tega je tudi nekaj opreme, ki jo boste lahko uporabljali šele takrat, ko jo boste odklenili. Če vam tega ne bo onemogočil še eden izmed hroščev.

Glede na to, da je *Double Agent* tudi eden izmed nosilnih naslovov za Xbox 360, smo morda pričakovali nekoliko večji napredek, naslov naslednje generacije; tako pa se zdi da je precej vsebine reciklirane: isti zvoki, iste, le za odtenek razširjene animacije gibanja, ista osnovna igralna dinamika, nespremenjen in vse bolj natrpan vmesnik ter ista nesposobna UI. Enoigralstvo tako še naprej stoji na mestu (na njegovo srečo je bilo izhodišče res odlično in Sam lahko spi na starih lovorikah), medtem ko se večigralstvo izboljšuje in postaja močnejša plat izkušnje, pa čeprav vse še vedno ni tako, kot bi moralo biti. Sam, še vedno te imamo radi, a tvoji mlajši stanovski kolegi ti pošteno dihajo za vrat. Kaj ko bi pozabil na vse travme in nam naslednjič dokazal, da še imaš nekaj novih trikov v rokavu? **PCF**

Min 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica s podporo za Shader Model 3.0

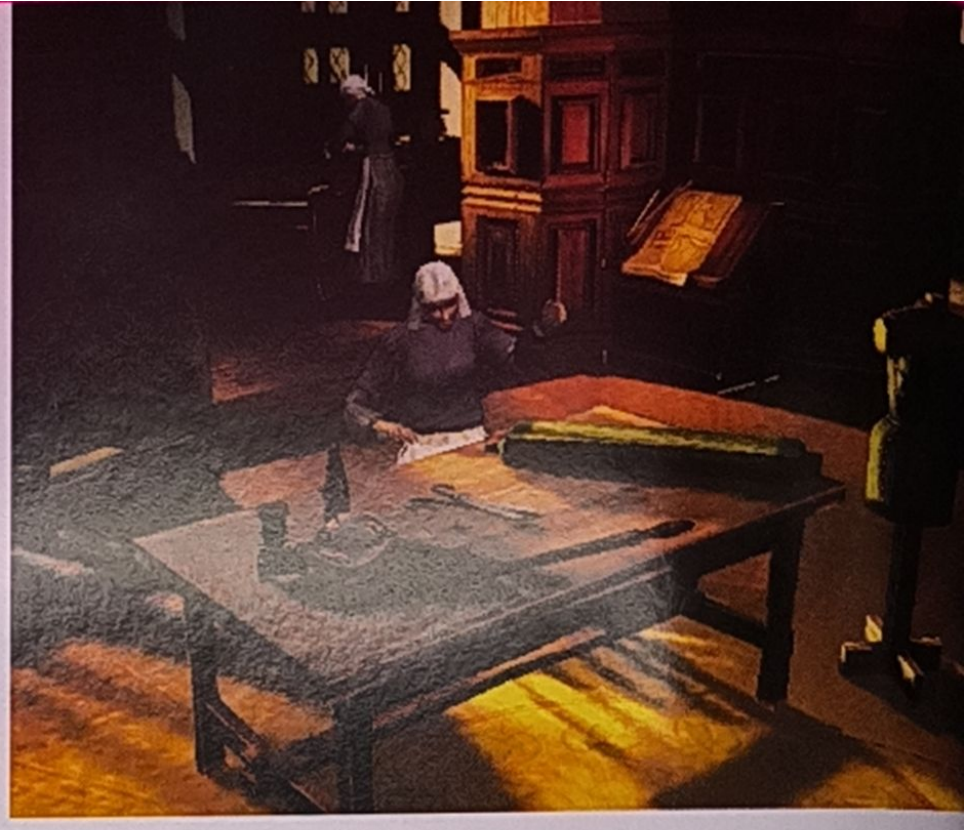
Opt 3,5GHz, 1,5GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo 3 proti 3 prek spleta ali LAN-a

91 % **PCF pravi...** "Vohunske in skrivalne igre ne morejo biti kaj veliko boljše kot je tole."

"Da se v The Guild 2 poročite, rabite ravno toliko spretnosti, kot pri hranjenju Tamagočija"

Mestni stražarji tavajo naokoli in iščejo težave. Pa še najdejo jih!



Ko si enkrat lastite nekaj poslovalnic, se lahko svobodno sprehajate med njimi in na dolgo in široko težite svojim služabnikom.

SREDNJEVEŠKA ZGODBA O POVZPETNIŠTVU

The Guild 2

Izberite si poklic, uničite svojo konkurenco, najdite si življenjskega sopotnika in zgradite dinastijo – prava mala žajfnica za PC-je

Založnik JoWood Productions **Razvijalec** 4Head Studios **Na spletu** www.theguild2.com

Vreči The Guild 2 v določeno zvrst je silno trd oreh, saj se igra na vse pretege trudi mešati silno različne elemente, a po drugi strani je res, da smo izjemno dobri tolkači, zato jo bomo v enem stavku postavili natanko na njeno mesto. Gre za strateško igranje vlog, postavljeno v srednji vek, kjer se osredotočate na rast vaše družine in njenega vpliva preko meja posameznega mesta. Pri grajenju svoje dinastije boste na noge postavili družinski posel, se poročali v bogato družbo ter prosjačili, si sposojali, goljufali in kradli – vse v imenu slave.

Vaš klan bo uspeval le, če se boste odrezali tako na poslovnem kot političnem področju, pri čemer sta oba huda tekmeca za naslov prvaka v kategoriji monotonosti. Posel je najbolj očitna izbira za večgeneracijsko nadvlado in hkrati prvo opravilo, ki se ga boste lotili po ustvarjanju lika (videz lahko prilagajate skoraj do take mere kot v *The Sims 2*) in dodeljevanju razpoložljivih izkušenjskih točk. Čeprav je na izbiro navidezno široka paleta poklicev, vse od kmetovalca, najrazličnejših rokodelcev, ali gostilničarja, pa do srednjeveških intelektualcev, kot so bili duhovniki, boste ne glede na izbiro pri slehernem počeli praktično povsem isto stvar. Odpravite se na tržnico, nakupite surovine, iz njih izdelajte nekaj novega in nato to prodajte. Gre za ponavljajoče se opravilo, če se izrazimo zelo milo in nezajedljivo.

In če zdaj za hip opustimo prijaznost – pokažite nam vraga nesrečnega, ki je bil zadolžen za samodejno iskanje poti transportnih sredstev. Možnost avtomatizacije kaj malo pomaga, če vidiš, da se ti nesrečna mula, z vozom tik za ritjo, zatakne ob slehernega peščca, čeprav ima na razpolago pravo konjsko avtocesto. In tako na koncu po obupanem opazovanju nesposobnosti UI vzameš zadeve v svoje roke in postaneš kot mega srednjeveški trgovec največji mučenec za Kristusom, saj vsako poleno ročno priklikaš od tržnice do delavnice. Še dobro da je tempo dovolj zaspan, da vse skupaj ne uide tako naglo iz vajeti.

The Guild 2 uspe narediti dolgočasen celo paritveni ples. Da se poročiš in med rjuhe spraviš najbolj vročo širokogrudnico naokrog, rabiš približno toliko spretnosti, kot da nahraniš Tamagočija. Medtem ko si ostale igre praviloma trudijo vnesti pridihe pravih osebnosti, skupaj z vsemi muhami človeške narave, je tukaj proces osvajanja vaše bodoče gospe in matere tako pomembnih potomcev, preprosto opravilo hladnega pritiskanja nekaj gumbov v pravem zaporedju. Depresivno ciničen pristop, ni kaj.

OBLAST LJUDSTVU!

Plezanje po lestvici političnih naslovov vam odpira vedno nove možnosti (na primer nastavljanje višine davkov in brezobzirno poneverjanje državnega denarja), a je recept za uspeh silno plitek – vsakega, ki se vam postavi na pot, lahko podkupite, in večini politikov so osebna prepričanja španska vas. Medtem ko se podkupnine in atentati slišitjo kot vznemirljivi načini za napredovanje, so v resnici komajda interaktivni. Oboje lahko zopet opravite z enim samim pritiskom na gumb.

Tatinstvo se ponuja kot alternativna kariera in se izkaže za silno osvežujoč pobeg od povsem preveč predvidljivih in podobnih si bolj zakonitih zaslužkarskih možnosti. Sovražniki, ki bodo opazili vaše umazane posle, lahko zberejo dokaze in vas prijavijo višjim oblastem (če je zločin dovolj hud, vas utegnejo zagugati prej kot Huseina) ali pa vas s svojimi nevarnimi informacijami izsiljujejo za denar. Skrb za pravšnjo mero prikritosti in tišanje čvekavih ust tekmecev je vsekakor med zanimivejšimi opravili.

Ko igro gledamo kot celoto, je silno mikavno, da bi *The Guild 2* priporočili že zaradi očitne obširnosti razpoložljivih aktivnosti in truda, da bi v zvrst prinesla nekaj novih iskr. Prav tako zna prepričati oko: letni časi se spreminjajo in srednjeveška mesta ter prebivalstvo so ustvarjeni s tako mero podrobnosti, da se jih ne bi sramoval noben zgodovinski dokumentarec. A za to kičasto in na prvi pogled robustno fasado se skriva igra, ki je plitva in suhoparna na vse preveč področjih, zato jo le stežka priporočimo tudi največjim srednjeveškim navdušencem. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Republic: The Revolution**
Eidos Interactive
>> **The Settlers**
Blue Byte Software
>> **The Sims 2**
EA

Klikajoče življenje

Bodi moja žena. Takoj!

Vse to klikanje zahteva zapleten vmesnik, a na srečo je vključenih dovolj robustnih vodičev, ki vas bodo popeljali skozi vsa pomembna vsakodnevna opravila, kot so vodenje posla, zaposlovanje delavcev, obračunavanje z nasprotniki, udejstvovanje v politiki in celo na katere gumbe pritisniti pri svoji dragi. Neprecenljivo!

Min 1,8GHz, 512MB RAM, DirectX9 3D kartica
Opt 2,8GHz, 1GB RAM, DirectX9 3D kartica s podporo za Shader Model 2.0
Večigralstvo 8 igralcev prek interneta ali LAN

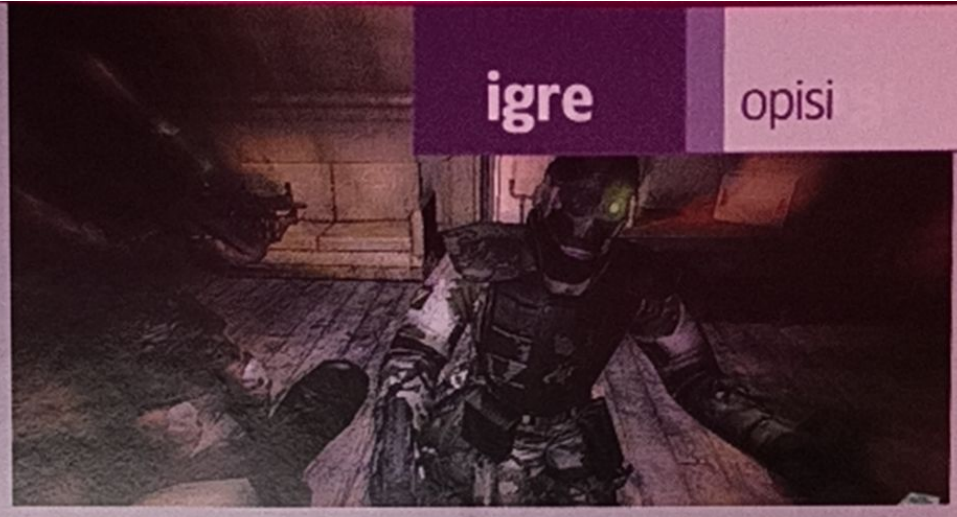
59% **PCF pravi...** "Vseskozi ambiciozna in kompleksna, a ji manjka prepotreben faktor zabavnosti."

S.T.R.A.H

F.E.A.R
Extraction Point

Mala deklica se vrača in spet je slabe volje

Založnik TimeGate Studios **Razvoj** VU Games **Na spletu** whatisfear.com



Srh vzbujajoči fantje še vedno skačejo pred vas kot v kakšni drugorazredni grozljivki.

Half-Life 2 seje nova semena z izidi svojih kratkih epizod, in vsako seme bo pognalo bogato drevo, ki bo s svojimi sadeži gotovo pritegnilo veliko strank. Vsaka prvoosebna strelska igra, ki želi odrezati lepši kos pogače, mora to upoštevati in ustrezno reagirati. Razvojna skupina TimeGate se očitno zaveda tega dejstva, kar dokazuje dodatek *F.E.A.R. Extraction Point*, ki nadaljuje zgodbo tam, kjer se je končal uspešen predhodnik, in dodaja še nekaj svojih domislic. Ja, avtorji so vsekakor vedeli, kaj počno.

OGLEJTE SI ŠE...
>> Half-Life 2
Steam
>> Doom 3
Id
>> Max Payne
Remedy

Kri in notranji organi - težko se upremo takšni postrežbi...

Če ste končali original, potem se gotovo spomnite, da je prišlo na koncu do eksplozije, iz katere ste se dvignili, da bi pobrali koščke.

STARO ALI NOVO?

Igra vas vrže v bolj ali manj nova in raznolika okolja, pred vas postavi pametne nasprotnike in vse skupaj zabeli z odličnim prikazom bitk, kar še vedno zagotavlja vrhunsko akcijo. Upočasnjen posnetek v navezi z mitraljezom pričara že skoraj orgazmično popolno vzdušje, zlobci pa z rdečimi očmi prežijo v primerno temnih kotičkih.

Pozabimo za trenutek divjo akcijo in poglejmo resnici v oči. Če odmislimo frčeče notranje organe, je bil prvi *F.E.A.R.* zgolj križanec med igrama *Half-Life 2* in *Max Payne*. Skakali ste naokoli v počasnem posnetku, lukrjali klonirane vojake in tu in tam poskočili na stolu, ko se je prikazala demonska deklica. Kljub svojemu imenu je igra redko priklicala dlje trajajoči strah v naša srca, še redkeje pa napetost, ki jo je znal pričarati recimo *Doom 3*.

Enako velja tudi za ta dodatek. Dobili smo sedem dodatnih ur akcijskega mešanja zvrsti, ki pa ne pokaže nič revolucionarnega. Krajši igralni čas prav gotovo poskrbi, da se zadeve ne začnejo ponavljati, pa tudi polikanosti igri ne moremo očitati. *Extraction Point* je vreden vašega časa, le inovativnosti ne pričakujte. **PCF**

Min 1,7GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 3,0GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Igrajte brezplačen *F.E.A.R. Combat*

80% **PCF pravi...** "Dobro, dodelano nasilje, a če iščete originalnost, poglejte v kakšno drugo smer."

SMS LICITACIJA - 2929 MANJ

KDO DA MANJ?!

1,00

Prodali bomo digitalni fotoaparat Sony Cyber-shot T50

PODAJ SVOJO CENO

MANJ FOT 1,00 SIT

IZKLICNA CENA 82.100,00 SIT

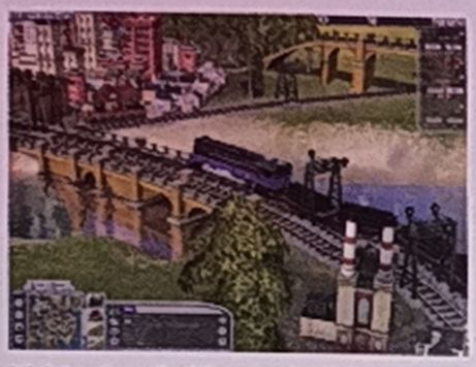
Prodamo tudi za 1,00 SIT

LICITIRAJ NAVZDOL

SMS Licitacija KDO DA MANJ?! za digitalni fotoaparat Sony T50 se začne 30. novembra ob 8:00 in konča 24. decembra ob 20:00. V licitaciji sodeluješ tako, da svoje cenovne ponudbe pošlješ z SMS na 2929 s ključno besedo MANJ, oznako licitacije in ceno v tolarjih (npr. MANJ FOT 1 za ponudbo 1 SIT). Cena odgovora, v katerem te obvestimo ali je tvoja cena NAD, POD ali KRITA s trenutno vodilno ali pa je ravnokar postala trenutno vodilna, je 50 SIT. Trenutno vodilna je cenovna ponudba, ki je najnižja in edina taka. Preko ključne besede MANJ lahko tudi poizveduješ o trenutnem številu prostih cenovnih ponudb v licitaciji ali o stanju svojih ponudb. Pred sodelovanjem v licitaciji se moraš z MANJ OK strinjati s pravili in pogoji sodelovanja, ki so - poleg ostalih zanimivih informacij - objavljeni na spletnih straneh www.kdodamanj.com! Sodelovanje lahko kadarkoli prekineš z MANJ STOP.

www.kdodamanj.com

Ponudnik in izvajalec storitve je družba Lipuc d.o.o. Ponudnika pošt za posredovanje SMS sporočil sta družbi Mobitel d.d in Si.mobil d.d.
(C) Uporabljene blagovne znamke so v lasti družbe Lipuc d.o.o. ali ostalih lastnikov.



Miniaturni zemljevidi vas bodo silili v boj s prostorsko stisko pri polaganju tirov.

Na žalost je to vse, kar boste videli od prirejanja vašega lastnega imperija.

Brez dvoma gre za eno na pogled bolj simpatičnih iger.

STRATEGIJA Z VLAKI

Sid Meier's Railroads!

Vagoni, lokomotive in opazno malo avtomobilov. Vkrcajte se v najbolj vlakov polno strategijo letošnjega leta in uživajte v vožnji

Založnik 2K Games **Razvijalec** Firaxis **Na spletu** www.2kgames.com/railroads

Povratek na sceno in povrnitev stare slave ni nekaj, kar bi človek opravil z levo roko, še posebej, če se je scena v tem času napolnila z novimi zvezdami, ki imajo za seboj velike skupine oboževalcev. Sid Meier se je pogumno odločil vrniti s predelavo lastne igre, ki je pred leti sprožila pravo poplavo iger z besedo Tycoon v naslovu, njegova želja pa je bila, da bi končno ustvaril natanko takšno igro, kot jo je želel že pred 20 leti. Če bo uspelo Sylvestru Stalloneju z novim *Rockyjem*, ni vrag, da ne bi uspelo tudi velikemu Sidu Meierju.

Gospod Meier se je držal stran od železnice več kot desetletje in pol in prepustil dve nadaljevanji igre *Railroad Tycoon* bolj ali manj sposobnim rokam drugih razvijalcev. *Railroads!* zaznamuje njegov povratek v zvrst strateškega polaganja tirov s prekrasno 3D animacijo, številnimi novostmi in klicajem na koncu naslova. Najpomembnejši pri tem pa je odgovor na vprašanje: ali igra še vedno poseduje tisto kakovost in nalezljivost, ki sta nas držali pred zasloni v originalu?

Odgovor je vsaj deloma pritrdilen. V uredništvu *PCFormata* smo veliki ljubitelji serije *Railroad Tycoon* in vložili smo ogromno ur v neusmiljeno trgovanje in prevažanje po železni cesti, zato smo novo igro z zanimanjem namestili, da bi izvedeli, s katerimi idejami lahko Meier pomakne meje zvrsti naprej. Na žalost smo kaj kmalu ugotovili, da so meje ostale tam, kjer so bile.

Osnovna miselnost za to igro je "dostopnost". Po eni strani je razumljivo, saj želijo Sid in Firaxis v prvi vrsti predvsem to, da bi njihovo stvaritev *Railroads!* igrala čim večja masa ljudi. Po drugi strani pa to seveda pomeni, da gre tukaj za veliko bolj preprosto izkušnjo, kot pa so jo ponujali predhodniki, še posebej kak *Railroad Tycoon 3*. Zemljevidi so manjši, manj je možnosti povezanih s samo industrijo, pa tudi ekonomski model je bolj enostavne sorte.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Railroad Tycoon 3**
Take 2

>> **Transport Giant Gold**
JoWooD

>> **Loco-Mania**
Lighthouse

Prvič, drugič, tretjič...

Kdo da največ za najnovejšo tehnologijo?

Najboljša sveža lastnost igre je dražba patentov. Finta je v tem, da se občasno na dražbi pojavi kakšna nova tehnologija, ki jo bo lahko tisti, ki jo bo na dražbi dobil, ekskluzivno uporabljal naslednjih deset let. Od tega, kako drzni ste pri teh dražbah, je lahko močno odvisen vaš uspeh v načinu za enega ali več igralcev, zato se potrudite.

MALO NI VELIKO

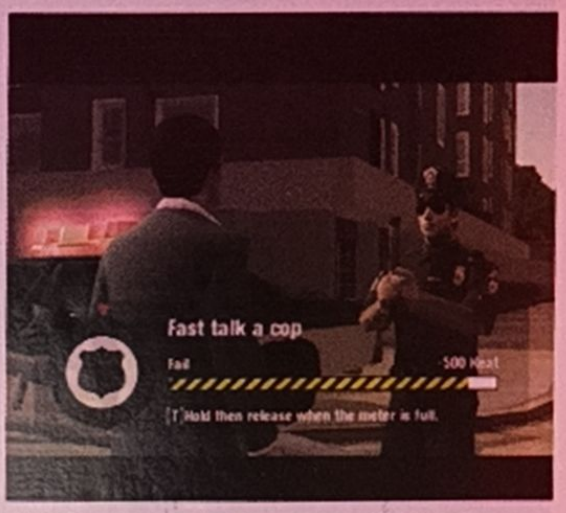
Poenostavitve pa potegnejo za seboj še težave čisto posebne vrste. Medtem ko je laže ustvariti funkcionalno mrežo železniških prog kot pasti z dobro naoljenega divjega vepra, pa majhnost zemljevidov in število računalniško vodenih nasprotnikov hitro privedeta do točke, ko je igralno polje do zadnjega kotička posejano z različnimi objekti. Od tod je težko najti neko pametno pot naprej za razvoj, zato boste veliko časa porabili za nadgrajevanje svojih tesno položenih tirov in nakupovanje novih vlakov. Kar pa ni niti četrt tako zabavno kot širiti progo po pustih širjavah Amerike.

Saj ne, da igra kot celota ne bi bila zabavna. Je, zelo, še posebej večigralski način, kjer se majhni zemljevidi obnesejo bolje, saj hitro pride do srditega spopada med igralci. Tudi nove animacije v slogu serije *Settlers* so super in dobro dopolnijo slog igre. Vseeno pa kralj zvrsti ostaja dobri stari *Railroad Tycoon 3*, ki je veliko večji in vsebinsko bolj poln naslov. **PCF**

Min 1,4GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet, 2-4 igralci

78% **PCF pravi...** "Zabavna in dostopna zadeva, ki pa bi v bistvu morala biti poimenovana *Railroads Lite*."

Ponovna izgradnja znamenitega dvorca ni delo za mehke duše. Ne. Gradbinci so precej bolj primerni.



Policisti so mnogo manj nevarni kot v *GTA*. Iz težav se lahko izkopljete celo z govoričenjem.

MAMILAŠKA VOJNA

Scarface
The World Is Yours

Njegov nos je posesal več prahu kot povprečen globinski sesalec v svoji celotni življenjski dobi. Ni čudno, da je vstal od mrtvih...

Založnik VU Games **Razvijalec** Radical Games **Na spletu** www.scarfacegame.com

Namesto merilnika adrenalina boste deležni merilnika jajc. Da, tako je – jajc. Čeprav opravlja isto funkcijo.

Po svoje ti mora biti za *Scarface* kar malo žal. Vse gre narobe. Ubogi drogeraški baron Tony Montana sicer na začetku v prirejenem znamenitem zaključku filma preživi, a le zato, da lahko že v naslednjem trenutku začne s samega dna. Adijo, vse bogastvo, adijo, dvorec, adijo, vsa moč – dobrodošle hladne ulice s tisoč in enim nepomembnim opravkom. Možakar res ni rojen pod srečno zvezdo: najprej ga ubijejo, potem ga obudijo, zato da ga naredijo zopet nepomembnega in za povrh vsega je njegova igra že takoj vržena v koš, ob katerem vsak poznavalec začne striči z ušesi in od slabih sporninov rigati kot osel, ki se je preveč nažrl sosedove detelje – igra narejena po filmski licenci. Ia. Ia. In celo če vse to prezremo, ni na obzorju nič dobrega. Še vedno gre za igro, ki lahko le černemo sedi v senci *Grand Theft Auto* – igre, ki je v bistvu vzela filmsko zgodbo *Scarface*, njeno okolje, njene like in celo njeno glasbo ter nato vse to proglasila za svojo pogruntavščino. Celo če ji uspe vse te elemente dobro izpeljati, bodo kruti opisovalci ubogi *Scarface* še vedno v najboljšem primeru označili le za drugorazredno posnemovalko bolj znamenite serije *GTA*.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **GTA: Vice City**
  Take Two
- >> **The Godfather**
  EA
- >> **Mafia**
  Take Two

Na srečo dejansko je drugorazredna posnemovalka *GTA*. Tako da ji vsaj krivice ne bomo delali. V njej so dobri in slabi delčki, a osrednji problem igre je, da ji nikoli res ne uspe ustvariti tistega občutka zabavne anarhije, svobodnega sveta brez omejitev. Za to je vse prepočasna in preveč okorna, s preveč omejitvami (tu recimo ne smete, ali bolje rečeno ne morete streljati civilistov, in celo obračuni s policisti so močno omejeni) in predolgimi premori med tistimi pozitivnimi trenutki. Boj je na splošno obupen in preveč preprost, nadzor očitno šepa zaradi predelave s konzol, izogibanje policistom ni tako zabavno, raziskovanje ni tako zabavno in življenje mogotca ni tako zabavno kot v... no, saj veste, kje. Mimo te primerjave ne gre in brez slabe vesti lahko razsodimo: *Scarface* preprosto ni kos sicer precej težkemu izzivu.

Vse pa le ni tako črno. Ko so enkrat obupne uvodne stopnje za vami (in tukaj boste še posebno močne živce potrebovali vsi posebno zagreti oboževalci filma, saj boste priča klišejsko ceneni zamenjavi legendarne zaključne scene), igri uspe precej bolje razviti občutek, da si gradite lasten imperij kot je to storjeno v *Vice City*. Kadarkoli lahko recimo pokličete svojega osebnega voznika, kot se za mogočnega gospoda spodobi, in po mili volji začenjate povsem nove vojne med prekupčevalskimi tolpami. Res je, da vse skupaj slej ali prej vodi do neizogibnih nalog, povezanih z osrednjo zgodbo, a v vmesnem času vas igra vsaj ne obravnava kot majhnega kurirčka in fanta na poziv kakor občasno Sajvestekdo.

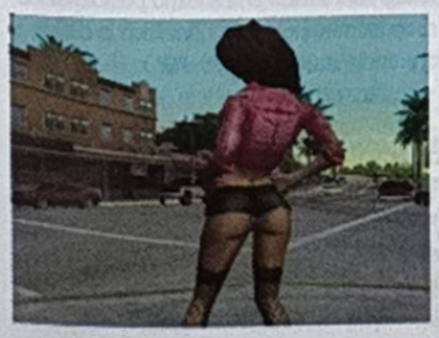
BESEDNI DVOBOJI

Nenasilna interakcija – pogovarjanje, po domače – se vrti okoli mini igre: lovljenja najboljšega območja na nadležno neodzivnem merilniku. Besedo ali dve lahko spregovorite z vsemi liki v igri, pri čemer boste deležni ali skriptiranih pogovorov ali pa peščice nelogičnih naključnih vzklikov. V vsakem primeru boste slišali več kot dovolj besed, ki se začnejo s črko F; pravzaprav toliko, da boste začeli dvomiti, koliko je Tony v resnici zmanjšal svoje dnevne odmerke. Na srečo je vsaj glasovno igranje na nivoju, celo oponašalec Ala Pacina je dostojen.

V svetu brez *Vice City* bi igri *Scarface* morda uspelo biti glavni frajer v mestu. A kot igra sama ves čas vneto dopoveduje, je šef lahko en sam – in *Scarface* se nikakor ne mora kosati z *GTA*. Kakorkoli že, kot interaktivna izkušnja je vseeno nekoliko boljša kot na posnetkih (a vseeno silno za časom) in resnici na ljubo sploh ne spada med slabše igre, narejene po filmski licenci.

Ne ravno laskav zaključek, a bodimo realni – več niti nismo pričakovali. Torej smo dobili, kar smo pričakovali. In to je še najlepše, kar lahko izrečemo. **PCF**

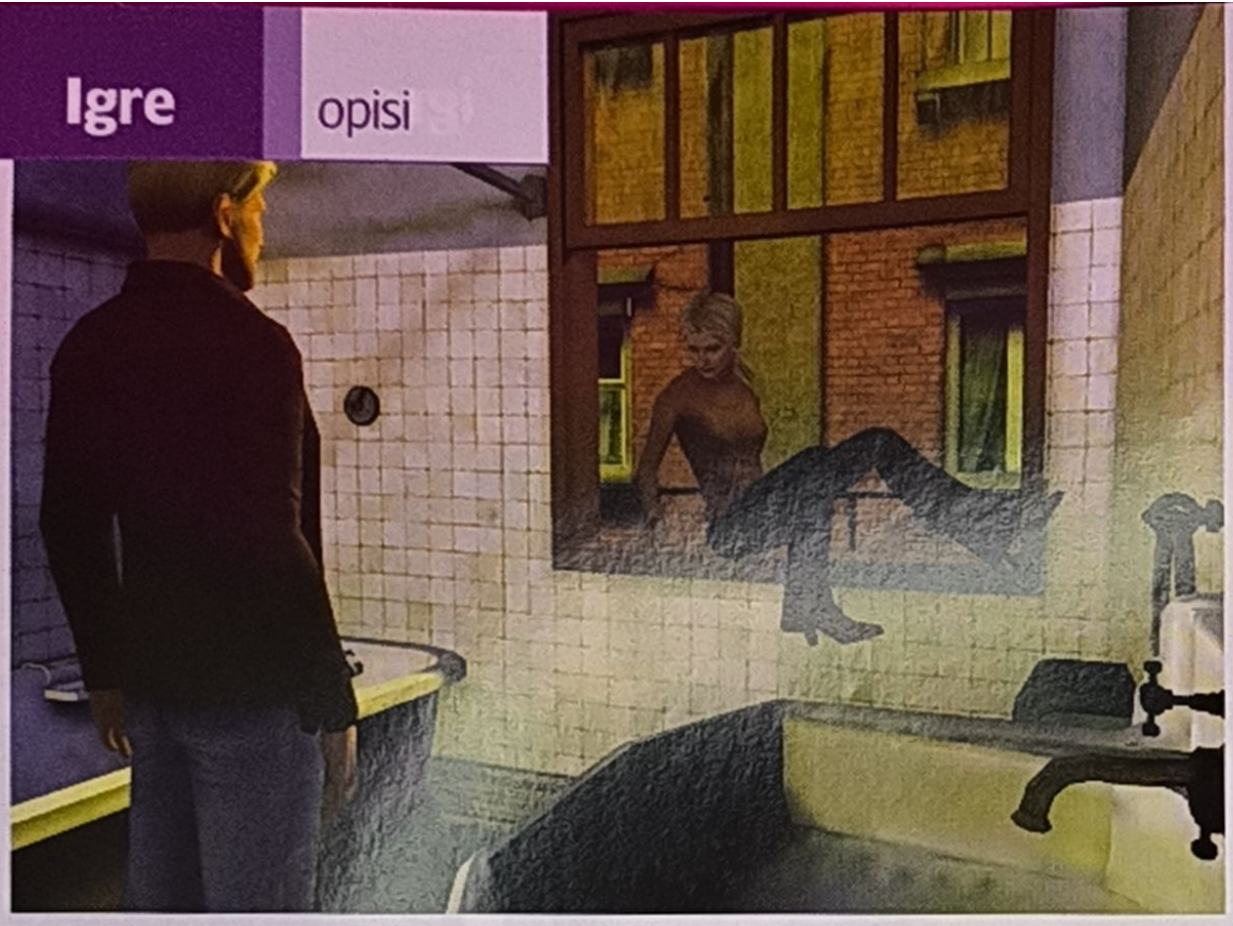
Nagrabi si denar...
Nato moč. In nato ženske



Tončkove zapeljive enovrstičnice bi celo *Leisure Suit Larryja* spravile v zadrego. Pritisnite [T] in kubanski Casanova bo v akcijo skočil z besedami kot: "Gospodična, kaj ko naslednjič ne bi nosila modrčka?" ali "Vsa dekleta ljubijo ananas!" ali naš najljubši nagovor: "Videti si, kot da imaš nekaj s""" na obrazu!" Človek kar ne more verjeti, da je tako odličen retorik in gentleman samski!

Min 1,8GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2,2GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ga ni. Sploh.

64% **PCF pravi...** "Ni obupna, a na svetu ni dovolj praška, da bi jo kdo raje priporočil kot *GTA*."



Zaradi nove junakinje Anne-Marie vam bo prav toplo pri srcu. Vedno radi vidimo ženske vsaj v stranskih vlogah.

POKAŽITE, KLIKNITE, ZAVRISKAJTE

Broken Sword
The Angel of Death

Poskusite pozabiti, da je bila zadnja igra, ki je imela v svojem naslovu "The Angel of" podpovprečni del serije *Tomb Raider*

Založnik THQ **Razvijalec** Revolution Software **Na spletu** www.revolution.co.uk

Sredi noči se nenadoma zbudite z izdajalskim post-alkoholnim občutkom izsušenih ust in neprijetnim škripanjem v zadnjem delu možganov. Nekdo leži v postelji zraven vas. Joj, ne. Vaša bivša. Le kaj za vraga ste storili tokrat?

Mar niste prisegli, da tega ne boste nikoli več naredili, saj ste bili prevečkrat prizadeti? Dekle se vam zaspano smehlja, nato pa nasloni glavo na vaša prsa. Auč! Pa še lepa je. Le kako ste lahko to pozabili? Za trenutek omahujete, nato pa jo objamete. Neankrat se zdi ves svet strašansko lep. Izkaže se, da ljubezen nikoli ne umre – toda če je ne negujete, oveni, nadomesti pa jo občutek grenkobe in zapuščenosti.

Čeprav *Broken Sword 4* ne ujame v popolnosti prvega ljubezenskega zagona in strasti, ki jo je navdihnilo tisto veličastno obdobje pustolovskih iger pokaži-in-klikni iz sredine devetdesetih let, pa je več kot dovolj, da se ljubezenski zmenek, za katerega ste prisegli, da ga ne boste nikoli več ponovili, še kako splača. Po desetletju matematično zapletenih iger serije *Myst* pa vse do odbitega, a bolj kot ne praznega *Fahrenheita*, so razvijalci *BS4* le uslišali naše vztrajne prošnje in moledovanja: vrnili so se k osnovam in v skoraj opuščeno in pozabljeno zvrst znova vnesli značaj, zgodbo, vzdušje in humor. Pri tem so se na srečo izognili brezupnim in nesmiselnim akcijskim dodatkom, ki so v *The Sleeping Dragon* parali živce marsikateremu ljubitelju klasičnih pustolovščin, in ustvarili igro, ki se osredotoča na zgodbo in uganke.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Fahrenheit**
Atari

>> **The Longest Journey**
Funcom

>> **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**
Lucasarts

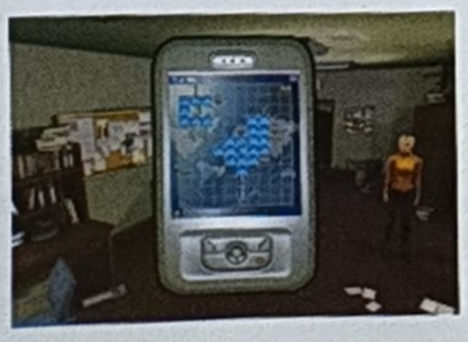
GNEČA V HIŠI

BS4 je v celoti pustolovščina tipa pokaži-in-klikni, ki je za razliko od zadnje igre *Broken Sword* ne zapolnjujejo nerodni in popolnoma nepotrebni akcijski vložki. Kar je pravo olajšanje, saj vodenje glavnega junaka Georgea Stobbarta spominja na daljinsko vodene, doma narejene robote, ki se spopadajo v areni na tekmovanjih *Robot Wars*. Vendar zaradi umirjenega tempa igre to navsezadnje sploh ne predstavlja problema. Sama zgodba se vrti okoli verske zarote in starodavnega artefakta, ki predstavlja resno grožnjo za svetovno varnost, njena kakovost pa divje niha – pogosto je naravnost briljantna, na trenutke pa se vanjo prikradejo luknje, velike kot kraterji na Luni.

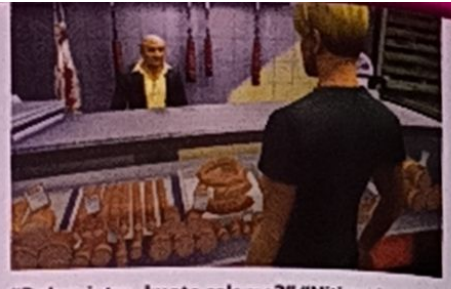
Uganke so realistične in zasnovane tako, da jih je mogoče rešiti z uporabo malih sivih celic in ne le z besnim klikanjem brez vsakega smisla, obenem pa so dovolj zahtevne, da se boste lahko z njimi pohvalili pred prijatelji, ko vam jih bo uspelo rešiti. Večina ugank sledi kopitu "uporabi predmet A s predmetom B", nekatere med njimi pa so tudi dokaj zapletene in vam bodo odžrle nekaj ur življenja. Včasih so tudi nekoliko zoprne – morda zato, ker je za njihovo rešitev potrebno najti skoraj neviden interaktivni predmet na steni, in morda tudi zato, ker so rešitve včasih preveč toge. Tako lahko na primer odprete okno le, kadar se paznik kratkočasi s plesanjem, pri katerem skuša oponašati Elvisa, toda če boste odprli vrata na koncu hodnika, bo prenehal s svojim nastopom in vam začel groziti.

Zdi se, da je zaradi pikolovskega dela, vloženega v prepričljivost zgodbe in likov (domišljavi, nesrečno zaljubljeni George je pravo nasprotje praznega, puhlega lika iz prejšnje igre), *BS4* zanemaril nekatere osnove. Če bi George obrnil glavo in pogledal morebitne interaktivne predmete, bi bilo nedvomno potrebno manj postavljanja kazalca miške na vsak centimeter zaslona. Če liki ne bi bili pribiti na določeno mesto, bi se svet zdel veliko bolj realističen. Če bi obstajal gumb, ki bi denimo omogočal preskočiti dolge vrstice pogovora, bi bila naraščajoča jeza v situacijah, ko ne veste, kako naprej, manjši problem. Toda tudi s temi pomankljivostmi je *BS4* igra, ki ponovno obuja staro ljubezen in v kateri boste ljubitelji prejšnjih iger serije *Broken Sword* in ostali ljubitelji žanra našli ambiciozno pustolovščino s simpatičnim, duhovitim junakom in zdravo dozo intelektualnih izzivov. **PCF**

OMG t3h haxx0rs
Nekdo ne razume hekanja...

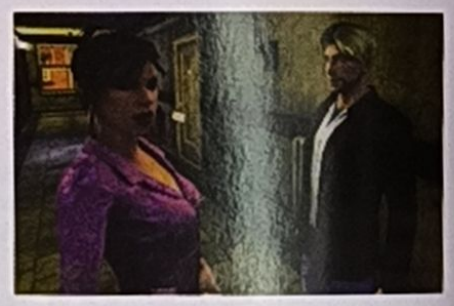


V neumni in slabo implementiranani mini igri v *Broken Sword 4* boste uporabljali dlančnik za vdiranje v strežnike. Hekanje očitno vključuje daljinsko upravljanje z usmerjevalniki po vsem svetu in postavljanje zrcal za dostop do podatkov. Verjetno je najbolje, da o nerealističnosti takšne vizualne predstavitve hekanja sploh ne razmišljate.



"Dobro jutro. Imate salamo?" "Niti pod razno, gospod. Zdaj pa marš iz moje trgovine."

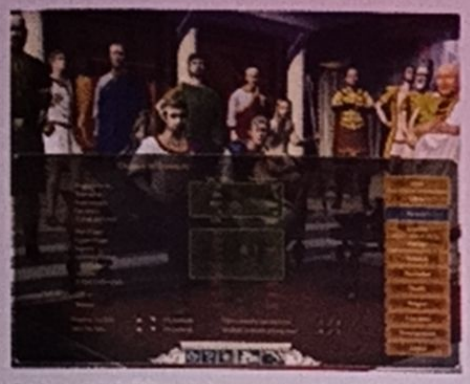
Virgil – prijatelj, poslovni partner, vdira v dlančnike s pomočjo majhnih lističev.



Počakajte malo, mislim da to sploh ni Louvre. Ali niste vi Sophie Neveu?"

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

80% **PCF pravi...** "Pravi povratek v formo, ki bi ga bilo potrebno morda le še malce izpiliti."



To je najslabši bordel na svetu. Kot kaže, ni v njem nobenih žensk.

In v odsotnosti barbarskih žensk so državljani za žene vzeli ovce.

Vse, kar vidite, je vaše. Celo domovi vaših ljubkih, sifilitičnih kmetov.

REŠITELJ STRATEGIJ

Caesar IV

Sedmih let skomin je končno konec zaradi nadaljevanja strateške igre, ki dokazuje, da Rim v resnici ni bil zgrajen v enem dnevu

Založnik Vivendi **Razvijalec** Tilted Mill Entertainment **Na spletu** www.caesariv.com

Rahlo hitrejši utrip, skodelica tople kave v eni roki in hitra, nova miška v drugi – s *Caesar IV* smo se znašli v nebesih upravljanja s strateškimi viri. Dolgo pričakovano nadaljevanje *Caesar III* iz leta 1999 deluje ravno tako pomirjujoče kot njegovi predhodniki. Vabi vas namreč, da izdelate togo iz starih rjuh in upravljate z ekonomski prihodki in odhodki mest starega Rimskega cesarstva. *Caesar IV* v marsičem spominja na *SimCity:* igro boste pričeli le z nekaj zaplatami zemlje, ki je bogata z naravnimi viri, kot so kmetijske površine, rudniki in drevesa. Vaša naloga je, da zgradite cvetoče mesto s funkcionalno ekonomijo, trgujete z drugimi rimskimi mesti in branite vašo prestolnico pred tujimi zavojevalci. Za vse to pa boste potrebovali veliko mrežo zgradb, ki delujejo kot dobro naoljena celota

> **"Jezni bogovi vam bodo pošiljali svarila v obliki strel z neba"**

Caesar IV pa se od drugih strateških iger gradnje mest razlikuje po stopnji podrobnosti, zaradi katerih bodo tisti manj potrpežljivi in metodični obupali že po prvi uri igranja. Na začetku – in nekaj naslednjih ur – se boste spoznavali z osnovami igre. Poznavanje mehanizmov vzdrževanja mrež oskrbe z žitom lahko na primer pomeni razliko med razstavo vašega kamnitega oprsja v forumu ali popolnim bankrotom in zares grdim propadom, ko napoči prva zima. Prva velika razlika med *Caesar IV* in *Caesar III* pa je v tem, da je vaše prebivalstvo zdaj razdeljeno na tri različne razrede: plebejce (nižji razred), ekvite (srednji razred) in patricije (plemstvo). Vsi ti razredi živijo v določenih vrstah zgradb in naselij, opravljajo različna dela in potrebujejo različne količine virov za osebno zadovoljstvo. Potrebovali boste seveda veliko plebejcev, ki opravljajo fizična dela – kmetovanje, udinjanje v rudnikih in proizvodnja dobrin v obratih. Proizvodnja virov bo privabila ekvite, iz katerih izhajajo igralci, učitelji, duhovniki in zdravniki. Če bodo ekviti svoje delo opravljali dovolj dobro, boste lahko privabili tudi veliko bogatih patricijev, ki v resnici ne opravljajo nobenega dela, vendar jih lahko dodatno obdavčite in tako napolnite mestno blagajno. S tem dodatnim virom dohodka lahko zgradite več domov za plebejce – in krog življenja je sklenjen.

Zato je toliko večja škoda, da je *Caesar IV* nekoliko nedodelan. Tudi pri najvišjih nastavitvah grafiki ne uspe vdihniti življenja v osnovna okolja.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **CivCity: Rome**
2K Games
>> **Sim City 4**
EA
>> **Sid Meier's Railroads!**
2K Games

Legionarska bolezen

Vojaška obveznost

***Caesar* se ne osredotoča le na ekonomsko upravljanje. Po vzoru vojaške moči, ki je držala skupaj Rimsko cesarstvo, lahko uporabite enote tudi za obrambo mest pred morebitnimi zavojevalci. Škoda je le, da je bojevanje v igri okleščeno na zelo osnovni sistem "pokaži-in-klikni".**

Nadzorni sistem je v bistvu pravo mučilno orodje – kamera živčno kroži, nenatančna postavitev zgradb in neodzivni kliki z miško pa so zoprni tudi v primeru, ko vaša vizija ni nič manjša od Nerove.

POČIVATI NA LOVORIKAH?

Za *Caesar IV*, igro, ki se osredotoča na drugi najbolj lakomni imperij na svetu (za McDonald's), je ironično, da pravzaprav ni pretirano ambiciozna. Ne ponuja namreč nobenega elementa raziskovanja, kot *CivCity Rome*, nobene obilice različnih vrst zgradb, za piko na i pa ne premore niti epskega vzdušja. Ob vsem povedanem pa je treba pripomniti, da ima *Caesar* zaradi takšne preprostosti vendarle nekaj prednosti. Ob izbiri gradenj vas bo tako zaradi takojšnjih in daljnosežnih posledic na vaša mesta navdajal občutek mogočnosti.

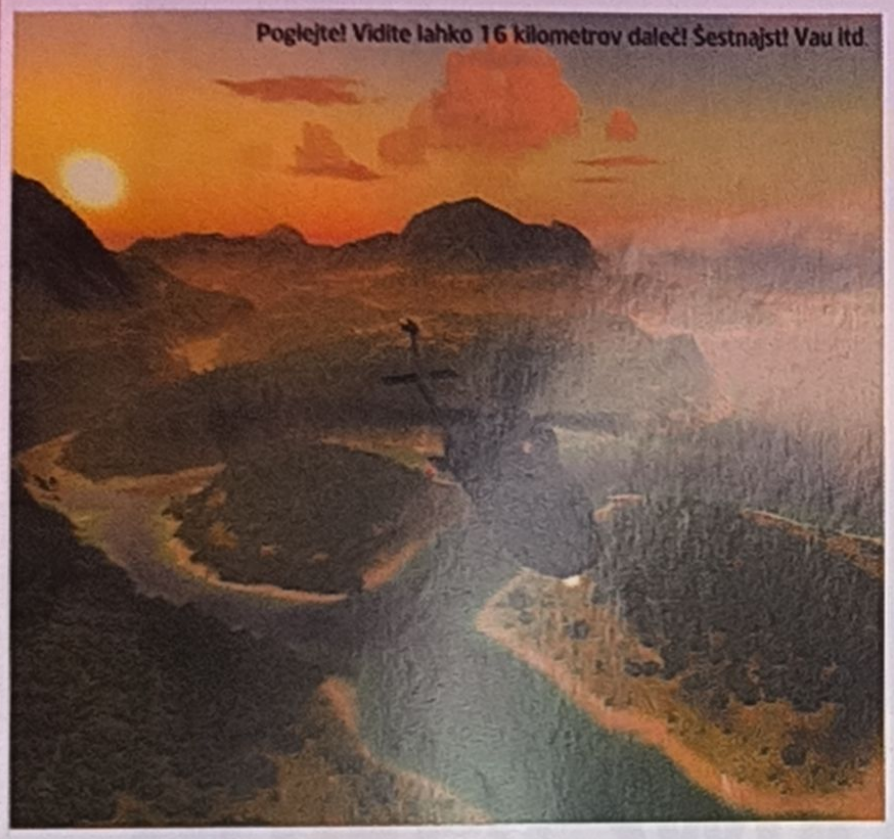
Na prvi pogled se morda zdi, da je v igri veliko časa za lenarjenje in lokanje vina, toda ekonomska katastrofa je zmeraj pred vrati. Plenilski sovražniki zmeraj predstavljajo neposredno nevarnost, vendar lahko svoja mesta pred njimi ubranite z gradnjo obrambnih zidov, ki vas bo pošteno udarila po žepu, in seveda z izurjenimi vojaškimi enotami. Vendar bodite pozorni: lokalni prebivalci niso najbolj navdušeni, kadar se v stavbi zraven njihovega doma nastanijo možje vprašljive morale. Jezni bogovi, ki vam bodo pošiljali svarila v obliki strel z neba, in potrebe vaše prestolnice, ki bo nenehno potrebovala oskrbo z raznimi dobrinami, vam prav tako ne bodo pustili mirno spati. Če ne boste poskrbeli za zdravje, varnost in osebno srečo vaših državljanov, se boste hitro znašli v nemilosti in s praznim pogledom bolščali v zaslon. **PCF**

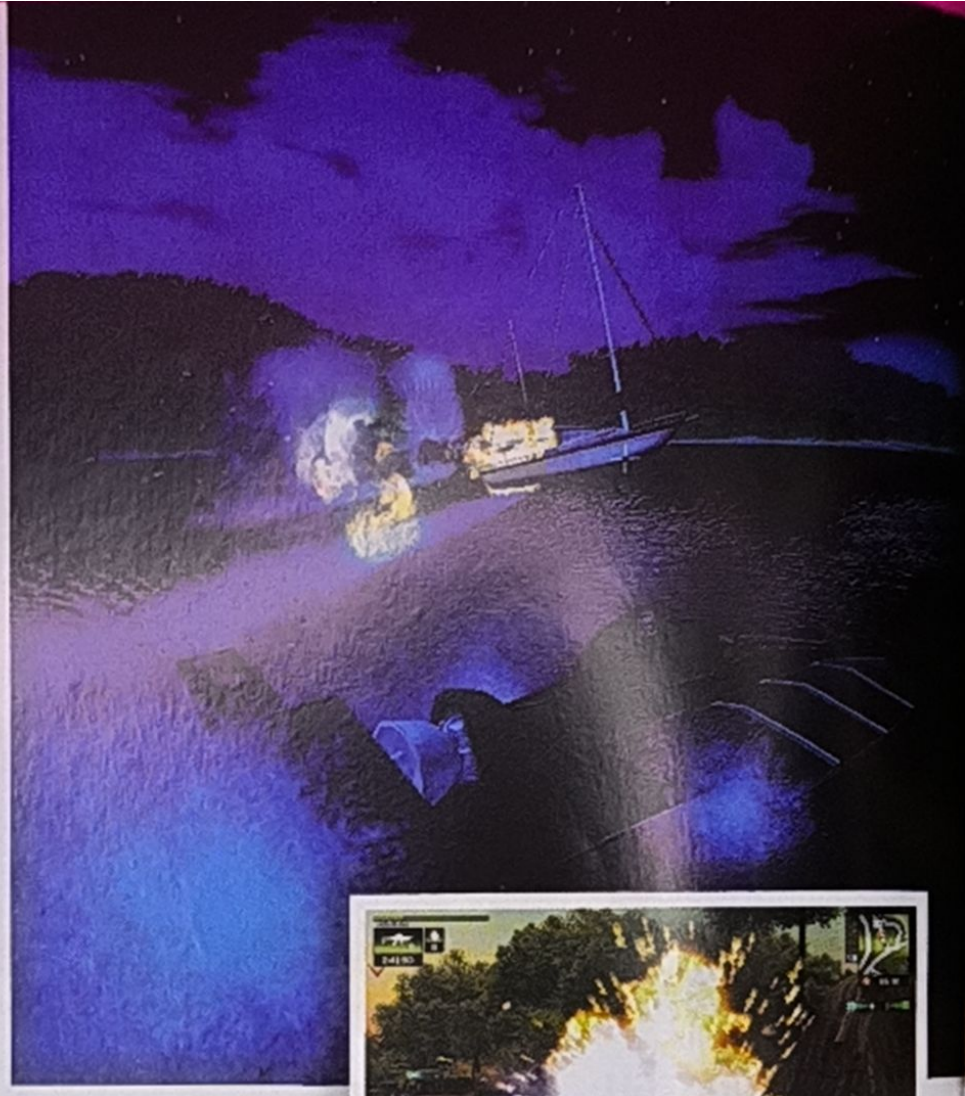
Min 1,6GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

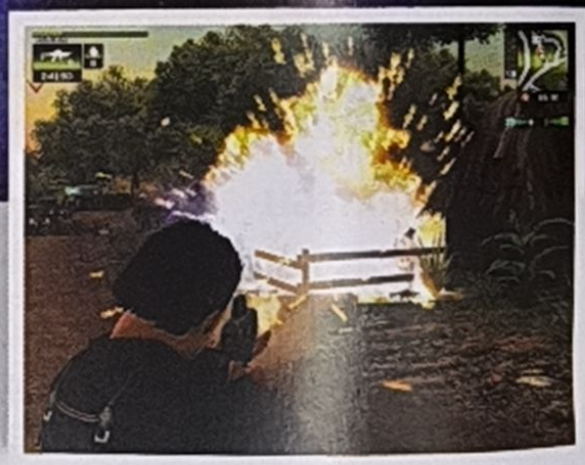
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Primerjava rezultatov na spletu in izmenjava mest

70% **PCF pravi...** "Manj kompleksna, a bolj osredotočena kot *CivCity*. Samo za ljubitelje virov."







Eksplozije v *Just Cause* so nečloveško zadovoljujoče.

REVOLUCIJA V LATINO STILU

Just Cause

Viva la revolution! In ko do nje pride, bodo frizerji prvi, ki bodo postavljeni ob zid. Zanje ni dovolj hude kazni.

Založnik Eidos **Razvijalec** Avalnche **Na spletu** www.eidos.com

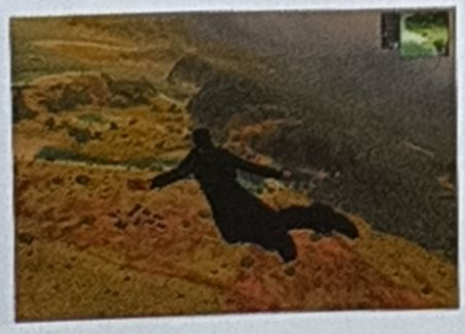
Preden se odločite, da boste lastnoročno spremenili svet, vas lepo prosimo, da si na temo revolucij ogledate še kaj več kot zgolj *Just Cause*. Če boste namreč sklepe delali le na podlagi pripetij posebnega agenta Rica Rodrigueza, ki se skozi izzive igre prebija laže kot kopije Abbe na Evrosongu, zna biti, da boste dobili hitro lekcijo o lomljenju posameznikove pokončne hrbtenice. Zato pa ga lahko po drugi strani povsem mirno vzamete za vzornika, če je vaš življenjski cilj oblikovanje nemogoče pričeske, ki daje vtis, da jo skupaj drži nekaj kilogramov želeja za lase. Mačo latino lepotec z lepljivim gnezdom na vrhu glave ne bi bil ravno naša prva izbira, ko bi si ustvarjali junaka, toda Rico je pač takšen. In zlomka, nas je ta dedec prav očaral!

OGLEJTE SI ŠE...

>> Grand Theft Auto Vice City
2K Games
>> Republic: The Revolution
Elixir
>> Grand Theft Auto San Andreas
2K Games

Svet, Chico, tako velik...

Ne bo vam zmanjkalo prostora, to je gotovo



Prvič ko se znajdete sredi zraka, je lepše kot na praznik svetih treh kraljev. Tukaj pozabite na trdna tla in nebo se kar razteza gor in gor in gor. Ko se povzpenjate vse više, se svet pod vami bliskovito krči, vse dokler ne pridete tako visoko, da od njega ostane le še nekaj lis pod belimi oblaki. Res gre za čudovit prizor!

A njegova pojava in zgodba o spodbujanju revolucije sta daleč od bistva *Just Couse*. Jedro sestavljajo nore akcijsko-filmske adrenalinske situacije, v katere se spuščate le, da bi v vsej svoji pravičnosti osvobodili ubogo prebivalstvo izmišljene banana republike San Esperito, ki trpi pod trdo roko brezsrčnega vladajočega režima. Preveč zagnani policisti delajo nadure, med katerimi nedolžno prebivalstvo žgečkajo po rebrih, medtem pa spremenmb željni gverilci, ki jih je polno sleherno grmovje, le čakajo na karizmatičnega vodjo, ki jim bo dal zeleno luč za začetek revolucije. In da, vaš neverjetni čut vam spet ne laže – ta semafor boste ravno vi.

RAZLOG ZA ALARM

Just Cause pokaže svoje adute že ob sami uvodni špici. Igra se začne nekaj kilometrov nad morjem, kjer prosto padate proti obali, na kateri vas čaka lokalni agent. In vse od tu naprej boste deležni na trenutke že kar komičnega kaskaderstva, pomešanega s skoraj nenehnim trošenjem svinca in pogostejšimi zasegi vozil, kot so jih vajeni v najtemnejših predelih Fužin.

Še nekaj je boleče očitno od prvega trenutka naprej – tole je naslov, delan zlasti s konzolami v mislih. Dobro, za osnove so avtorji sicer poskrbeli in igričarjem s PC-ji ponudili dostojen klasičen nadzor z miško in tipkami WSAD, a izdajalcev je vseeno dovolj – tretjeosebni pogled, takojšnje spreminjanje smeri gibanja ob pritisku na drugo smerno tipko in vse preveč preprosto upravljanje vozil. To so le nekateri od očitnih kazalcev, da gre za nadzor, prilagojen igralnemu ploščku. Liki, ki jih boste srečevali, se zdijo nekam smešno lahki, kot bi bili s helijem polnjeni baloni, gibanje je preveč trzajoče, fizikalni pogon pa niha med verjetnim in slabo šalo; občutek ob tej siromašni predstavi je nekako tak, kot če poskušate prazen želodec, ki naravnost kriči po poštenem zrezku in porciji krompirja, pretentati z mini vrečko čipsa.

Toda vse to je neverjetno lahko odpustiti in pozabiti, saj *Just Cause* večino časa predstavlja odlično prvinsko, brezskrbno zabavo. Že po nekaj začetnih minutah boste porinjeni v resnično ogromno napetih nesreč, ki vas bodo poučile o sposobnostih vašega glavnega lika, in to kar z neposredno uporabo le-teh, namesto z dolgočasnimi neinteraktivnimi sekvencami. V skladu z dobro prakso, ki jo je uvedla serija *GTA*, lahko grobo pomečete motoriste z njihovih konjičkov in si z njimi pomagate pri premagovanju razdalij med otoki. In če ste opazili uporabo množine, bravo, dobro delo vaših sokoljih oči. San Esperito je skupek manjših otokov sredi obširnega oceana, in ko pride čas, da potujete iz enega na drugega, so tu čolni, letala in helikopterji, ki komaj čakajo, da bi se znebili svojega cmeravega lastnika in namesto njega popeljali žrebca, kot ste vi.

Vse te igrače dejansko imajo uporabno vrednost. Ne le, da hitreje krožite med otoki – pri čemer gre za resnično *gromozansko* veliko

Čudovita lokacija za vaše nemoralne, preprodajalske, ilegalne vojaške burke.

področje – temveč vas za vsakim vogalom čaka tudi izbirna naloga, povezana z njimi. Vrzite pogled na zemljevid in videli boste, da je dodobra obložen z ikonami, ki večinoma nakazujejo misije. Večino le-teh predstavljajo opravki za različne interesne skupine – razboriti fantje bodo od vas običajno zahtevali osvobajanja vasi, ki so pod nadzorom vladne vojske, ali pa vas bodo uporabili za drobnarije, kot so atentati na določene vodje in seveda dostavljanje mamil po otokih. Čeprav ima tovrstno delo malenkostne nagrade – zlasti izboljševanje odnosov s posameznimi fakcijami – se začne kaj hitro boleče ponavljati, saj se boste zalotili, da vedno znova opravljate eno in isto misijo, le na drugi lokaciji.

CRKNI, KAPITALSTIČNA SVINJA

Vse postane še bolj rutinsko, ko osvojite posamezne tehnike zavzemanja vozil – življenje v San Esperitu je kar naenkrat otročje preprosto. Rico ima oprijemalno kljuko, ki jo lahko uporabite za "lovljenje" vozil; ko je nameščena, lahko odprete padalo, zajadrate nad svojo tarčo, najsi bo to avto, motor ali helikopter, in že v naslednjem trenutku boste lahko skočili na vozniški sedež. In ravno helikopterji so tisti, ki vas bodo verjetno najbolj privlačili – sploh vojaške različice so prava stvar. Zajemite enega izmed teh, pa boste dobili na razpolago neomejeno količino raket in streliva za strojnico, s čimer se boste lahko pošteno zabavali. A kot pravi stara modrost, preveč dobrega škodi. Takšna strelska moč posesa ves izziv in s tem zabavo iz običajnih izbirnih nalog.

Z zgodbo povezane naloge pa so povsem druga, khm, zgodba. Le redko lahko prosto izbirate vozilo in aktivnosti, v katere vas potiska zaplet, so bolj zahtevne in unikatne. Je pa res, da avtorji v njih nekako niso bili sposobni vključiti vseh razsežnosti igre, in če boste prav vneto sledili le osrednji rdeči niti, boste lahko igro *JC* končali hitreje, kot je bilo mišljeno in izpustili najslajše posladke, ko vas pusti, da zganjate kakršnekoli vragolije si zaželite.

Ukradite helikopter, spustite dež smrti na kapitalistične svinje, ki so pod vami zaposleni z medsebojnim prerivanjem; povzpnite se nekaj kilometrov visoko, skočite z letala, uživajte v prostem padu, odprite padalo, pristanite na drugem otoku in nadaljujte od tam. Ta svobodna zasnova gibanja je silno privlačna in zgolj z letanjem z malimi prdečimi letalci ter z brezciljnim prevažanjem z avtomobili in vlaki lahko izgubite zaskrbljujoče število ur. Zato je še toliko bolj razveseljujoče, da je bilo ogromno podrobnosti vključenih pri ustvarjanju obširnega terena.

JC ni popolna igra. Kar nekaj je vnaprej določenih dogodkov, naloge se začnejo prehitro ponavljati in (ali smo to že dovolj poudarili?) fizika je brezupna. Temu navkljub ostane obilje zabave, ki bo opravičila vsak vaš vložen pezos v to igro. **PCF**

A lahko ukradem tvoje vozilo?

Je čudno, je neumno nerealistično, a je zabavno. In takole deluje...

1 Namerite svojo zvesto oprijemalno kljuko v sovražnikovo vozilo po prosti izbiri in jo zagozdite. Kavelj se bo zapičil v ogrodje kateregakoli prevoza – celo v skromen motorček.

2 Takoj ko se začne vrv odvijati, lahko pritisnite na "padalski" gumb, in zgodili se bosta dve stvari: vrv se bo sunkovito nategnila, vas pa bo izstrelilo v zrak. In Rico to dela brez Kosmodriska!

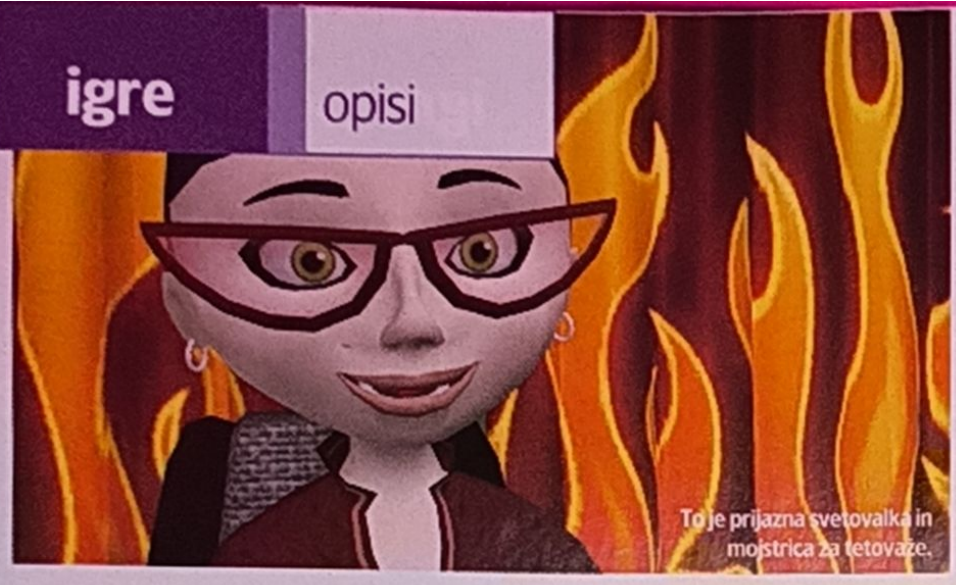
3 Držite pritisnjeno tipko [Shift] in poravnali se boste na svojo žrtev. Ko pridete dovolj blizu tarči, pritisnite [E]. Et voila – skočili boste naravnost v vozniški sedež. Ki je bolj udoben kot Diarea.

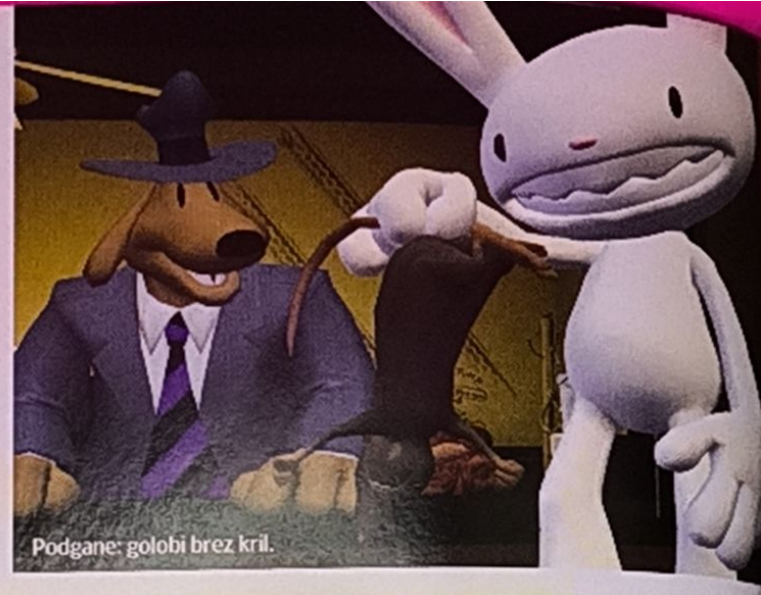
Min 1,4GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2.8GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo Te revolucije še ni bilo

82% **PCF pravi...** "GTA za ljubitelje zelenja in padalstva ter priročnik kakšne frizure NISO dobre."


To je prijazna svetovalka in mojstrica za tetovaže.


Podgane: golobi brez kril.

Ko se pripravljanje solate res grdo sfiži.

Hipnotična blaženost in istočasno najboljše ozadje za namizje zadnjih šestih mesecev.

PASJE ŽIVLJENJE

Sam & Max Culture Shock

Vrnila sta se! Žal pa nista takšna, kot smo upali

Založnik Telltale **Razvijalec** Telltale **Na spletu** www.telltalegames.com/samandmax

Minilo je le malce več kot deset let in najbolj popularna pustolovščina pokaži-in-klikni je spet tukaj. Približno. Če ste igrali Lucasartsovo izvirno igro *Sam & Max Hit The Road*, ste bili zaljubljeni vanjo, to je samoumevno. Mogoče si res ni zaslužila vseh nostalgičnih slavospevov o popolnosti, ki jih je pogosto deležna, je bila pa zato neverjetno smešna in noro zabavna. Predelava takšne igre, in to brez ekipe, ki je razvijala izvirnik, je tako vedno predstavljala precejšen problem.

Že v samem začetku je bilo ogromno ovir, ki vsekakor niso bile zanemarljive. Nihče ne bi bil pripravljen odpustiti, če se igra ne bi mogla kosati z izvirnikom, in prav je tako, vse skupaj pa je otežila še epizodna narava igre. Telltale namerava mesečno predstavljati nove epizode, zato so le-te zasnovane tako, da so dolge vsaj tri ure. Verjetno vam je že jasno, zakaj se zdi tak koncept odličen v marketinških izračunih, je pa za naša pričakovanja nekoliko prekratek.

Igra sama pa ni slaba. Kljub ne ravno posrečenemu glasovnemu igranju in občutku, da se preveč trudi, so vanjo dejansko vključene smešne šale. Norčije psa in zajca so večkrat zgrešene, a vseeno dovolj pogosto zadeneta pravo, da se med igranjem nismo počutili kot zadnji bedaki, da smo igro sploh preizkusili. In še dobro, da je prav vsaka scena do roba naphana s predmeti, ki si jih lahko ogledate, vse skupaj pa spremljajo primerno čudaške pripombe. Še bolje: predmete iz inventarja lahko kombinirate z očitno neprimernim okoljem, rezultat pa so čisto specifične šale, tako da vas raziskovanje in eksperimentiranje dodatno nagradita.

KLIK V LEVO

Žal pa so se razvijalci odločili, da ne bodo integrirali različnih odzivov na levi in desni klik miške, zaradi česar se igranje pogosto zdi brezplodno. Samo klikanje z levim gumbom miške za čisto vsako dejanje daje občutek, da igro opazujete, namesto da bi jo res igrali. Presneto, dajte nam izbiro, če želimo kaj pogledati ali predmet pobrati!

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Sam & Max Hit the Road**
LucasArts
>> **Bone**
Telltale
>> **Ankh**
BHV Software

Razkrito razkrivanje

Tukaj bi morala obstajati kakšna zgodba

Zgodba – kolikor je pač obstaja – se suče okoli mladih zvezdnikov, ki jih skrivnostni napadalec očitno hipnotizira, s čimer jih prisili, da promovirajo videe za samopomoč za možaka s košatimi lasmi. Zdi se nam, da bi morala obstajati še kakšna bolj izvirna ideja od hipnotiziranja, videov in zvezdnikov...

Tak čudaški pristop je še posebej boleč pri reševanju ugank. Večina je zasnovanih tako, da je potrebno stvari opraviti v točno določenem zaporedju. Glede na to, da je v igri samo pet lokacij, so vse uganke, razen ene, dejansko neizbežne. Je že res, da so smešne, niso pa dovolj težavne. Tista ena uganka, v kateri nastopata psihoterapevt in nekaj napredne analize, pa je dejansko fantastična. Škoda le, da tako močno in očitno izstopa.

Culture Shock je mogoče najuspešnejša 3D pustolovščina svoje vrste doslej, ki razumno omogoča poglede z eno kamero ali široke scene. Na novo oblikovani liki so na pogled izjemni v svetlih, razgibanih prostorih. Temelji so pravilno postavljeni, a v *Culture Shock* pogrešamo trud, ki bi ga razvijalci lahko vložili v interakcijo. In seveda več ugank. Veliko več ugank. Vse pomanjkljivosti zaenkrat niso ubile našega zaupanja v franšizo, a od druge epizode vsekakor pričakujemo znatno več. **PCF**

Min 1,5GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Zakaj le?

73% **PCF pravi...** "Na žalost neizbežno neorgazmična, se boste pa vseeno pošteno nasmejali."

V ŽIVO NA MRTVO

NBA Live 07

Končni dokaz, da so razvijalci nekje, nekoč zavili v napačno smer

Založnik EA **Razvijalec** EA **Na spletu** www.easports.com/nbalive07

Če pride vegetarijanec na zabavo, kjer strežejo samo tatarski biftek in svinjske kotlete, bo moral pač jesti dekorativni peteršilj in popiti veliko sadnega soka. Nekaj podobnega se dogaja na področju športnih iger za PC-je. Če človek želi igrati košarko, mu ne preostane drugega, kot da vzame v roke pripadnika Electronic Artsove serije *NBA Live*, četudi že nekaj sezon zapored niso več nič posebnega.

Kolikor se spomnimo, je nekoč za omenjeno serijo obstajalo pravilo, da je dober zgolj vsak drugi član serije, ampak zdaj se ne moremo več spomniti, ali naj bi bili zanič tisti z lihimi letnicami ali tisti s sodimi. Kakorkoli že, ta z letnico 07 je v vsakem primeru zanič. "Zanič?!?" je zakričal eden izmed oboževalcev *NBA Live* v zadnji vrsti in stekel naprej, da bi opisovalca počil po obrazu. Naj ga nekdo zadrži vsaj toliko časa, da v telegrafskem slogu argumentiramo to našo skrajno drzno trditev.

Zabijanje in polaganje izvajate na dveh različnih gumbih. Nepotrebno kompliciranje, če vprašate nas.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **NBA 2K7**
Na žalost le konzole
>> **Pro Evo Soccer 6**
Konami
>> **Prava košarka**
Asfalt ali telovadnica

ARGUMENTI

Igra je polna grafičnih hroščev, kjer igralci potiskajo komolce eden skozi drugega ali pa se igrajo čarovnike in porivajo celo žogo skozi tablo. Žoga, ko smo ravno pri njej, še vedno ne daje občutka, da se podreja zakonom fizike. Grafika je ostala na enakem mestu kot lani. Igralci smešno pogosto zgrešijo zabijanja in polaganja. Računalnik ne zna menjati igralcev na osnovi njihove utrujenosti. Tistih nekaj dodatkov, kamor sodi recimo opevani "faktor X", na noben način ne izboljša igralnosti. In, hudimana, kdaj bo Shaq končno začel proste mete metati kot stara mama?

Predvsem pa gre *NBA Live 07* v napačno smer kar zadeva sam nadzor. Zdaj lahko

Računalnik vas pokriva tako dobro, da vaši soigralci pozabijo skakati za odbitimi žogami.

na natančen nadzor pozabite, če ne posedujete igralnega ploščka z dvema analognima nadzornima gobicama. To velja še posebej za posebne poteze, ki so na voljo samo zvezdnikom.

Vseeno bomo poskušali zaključiti v malo bolj pozitivnem slogu. Komentatorji svoje delo opravijo zelo dobro, obstranski dogodki prireditve All-Stars so dovolj zabavni in menedžerski način je bil deležen nekaj prav koristnih dodatkov... ki pa spet ne morejo biti pravi razlog, da igro kupite. Strinjamo se, da je košarka ena tistih zadev, ki jih je težko spraviti v digitalno obliko, ampak kako to, da smo tako uživali ob *NBA Live 95*, dvanajst let kasneje pa se nam po *NBA Live 07* grdo spahuje? **PCF**

Min 1,3GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2Ghz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica

57% **PCF pravi...** "Preveč lukenj je ostalo nezamašenih. Predlagamo zamenjavo pristopa."

MAČEK PO ZABAVI

The Sims 2: Pets

Tomaž Bartolj si zaželi nekaj kosmatega, nevzgojenega in renčečega

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** Electronic Arts **Na spletu** www.thesims2.com

Pravzaprav je sodba tokrat otročje lahka – če uživate v *The Sims 2* in je vaša največja želja, da bi posedovali še nevzgojeno zverino, ki bi grizla pohištvo ter sproščala mehur na najbolj neprimernih mestih ob najmanj primernem času (draga preproga v spalnici sredi wohoo s čistilko bi definitivno spadala pod ta opis), potem je tole pravi dodatek za vas. Ravno tako kot je bil denimo *Unleashed* za lastnike izvirnih *Sims*.

Slovenski podnaslov tega že četrtega dodatka bi se glasil "Domači ljubljenčki" in pravzaprav pove vse. V hišo boste zdaj lahko vselili gobezdave ptiče, zavaljene hrčke, dolgočasne ribe in glavne zvezde razširitve: pse in mačke. Ti se obnašajo skorajda kot ostale osebe: ravno tako lahko do potankosti prilagodite njihov videz, določite osebnost/nebesno znamenje, vzpostavljate odnose z ostalimi zverinicami iz soseske, imajo svoje potrebe in želje. Največja razlika je, da nad njimi nimate neposrednega nadzora, temveč boste morali žrtvovati kar nekaj ur vaših simčkov, da bodo Mufiji in Tačke znali dvigovati šape, zadržati slo po kopanju lukenj sredi vrta in osvojiti sosedovo samičko, ki vam bo lahko povrgla nov rod kosmatincev. Pravzaprav je največja težava dodatka ravno količina časa, ki ga boste morali vložiti, da bo vaša živalca vsaj približno civilizirana: ob vseh potrebah, življenjskih ciljih, službenih in šolskih dolžnostih simčkov se naloga izkaže za silno težavno in vidi se, da je razširitev res namenjena najbolj zagretim oboževalcem serije, ki se navideznih človečkov ne morejo naveličati.

Če ima pes steklino, je punca v hudih težavah.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Desperate Houswives**
Buena Vista
>> **The Movies**
Activision
>> **Coffee Break**
Digital Jesters

BREZ DELA NI JELA

A ljubljenčki vložen čas v določeni meri tudi poplačajo: ne le z ustreznim spreminjanjem osebnosti, temveč tudi s pozitivnimi vplivi na

Fraza "smrdi kot pes" ni nastala naključno. Kopanje je obvezna dejavnost.

lastnike, saj služijo kot zelo dober način za zabavo in celo potešitev potrebe po družabnosti. In ko je kapitalizem, je kapitalizem za vse: pse in mačke lahko zaposlite v eni izmed treh poklicnih poti, pri čemer lahko začnejo domov prinašati večje čeke kot falirani študentje.

Na ostalih področjih dodatek ne stori veliko: dodana oprema in predmeti so v veliki meri povezani z ljubljenčki in tako samournevni, dodane je nekaj nove prijetne glasbe in glasov, drobni popravki pri gradbenih orodjih, zato pa podoba ostaja nebzboljšana, ni novih predelov mesta, niti izboljšave sedaj že kar zastarelega videza. *Pets* so tako dobra izbira le za izkušene igralce *Sims 2*, ki gojijo veliko ljubezen do kep dlake, ostalih pa ne bodo navdušili. **PCF**

Min 1,3GHz, 256MB RAM, 32 MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128 MB 3D kartica

70% **PCF pravi...** "Slabše kot pravi pes, boljše kot pravi maček po zabavi."

Drsenje v ovinke ostaja enako slastno kot v prejšnjih delih serije. Cviiiiiiiil!

Na žalost nočne dirke ne obljubljajo bog ve kako spektakularnega razgleda. Razvijalci so jo poceni odnesli.

VONJ PO ZAŽGANEM

Need for Speed Carbon

Z Most Wanted so nas razvajali, *Carbon* pa pripoveduje povsem drugačno zgodbo...

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** Electronic Arts **Na spletu** nfs.ea.com

Leto je naokoli in prišel je tisti čas, ko ponavadi dobimo nov *Need for Speed*. Mnogo Drave je preteklo, odkar smo dobili prvo (po mnenju mnogih najboljšo) različico te igre, toda osnova je ostala ista: dirvenje po najrazličnejših cestah z eksotičnimi avtomobili. Lansko leto smo dobili odlični *Need for Speed: Most Wanted*, ki je v okolje dirkaške scene prinesel malce zgodbe in pa vrnil policijo. Igra je bila velikanska uspešnica in mnogi jo preigravajo še danes. Bo *Carbonu* uspelo isto ali celo več?

Najprej zgodba. Ta se začne točno tam, kjer se je končal *MW*. Vi mirno križarite po cestah s svojim M3, ko se v vzvratnem ogledalu pojavi par luči. Začnete bežati, toda žal nimate sreče in povsem raztrešćite ubogi avto. Izkaže se, da zasledovalec ni nihče drug kot vaš stari "prijatelj", policist Alex Cross, ki je zdaj lovec na glave in povsem obseden s tem, da vas dobi v roke. Na vašo srečo vas reši prijatelj Darius, ki vam v zameno za rešitev naloži delo prisvajanja mesta. Nič lažjega, kajne? Kdo ve, kajti videti je, da ste v Palmont Cityu že bili.

Poglejmo novosti. Najbolj očitna so predvsem tolpe. Mesto Palmont City je v močni krizi, saj policija več kot očitno ne obvladuje razmer. Po vsem mestu so nastale tolpe dirkačev, ki obvladujejo svoja območja, jih branijo pred napadi konkurence in seveda tudi same poskušajo prevzeti sosednja območja. Sistem je povsem dinamičen in med igranjem boste opazili, kako določena ozemlja spreminjajo lastništva. Da osvojite celotno območje, ki ga nadzoruje določen šef, si boste morali prilastiti vse dele tega območja, te pa osvojite tako, da zmagate v najmanj dveh dirkah, ki so na voljo znotraj določenih delov območja. Ko osvojite vse dele območja, pa vas šef izzove na dvoboj. Ta se prične z eno izmed dirk v mestu, če zmagate, pa se nadaljuje še v enem izmed kanjonov zunaj mesta. V kanjonu vas čakata dve dirki, v prvi morate zasledovati šefa, v drugi dirki pa vas čaka obratna naloga, vi bežite pred šefom in skušate obdržati čim večjo razdaljo pred njim. Druga novost pa so vaši zavezniki med dirko. Obstajajo tri oblike zaveznikov, ki vam med dirko pomagajo na svojevrstne načine. Prvi so izvidniki, ki vas bodo opozarjali na bližnjice. Drugi so zavetniki, ki se bodo vozili pred vami in vam ustvarjali zavetrje, da boste lahko dosegli višje hitrosti, tretji pa so zaviralci, ki bodo treščili v izbranega nasprotnika. Ideja je preprosta in učinkovita, zavezniki pa so precej učinkoviti. Lahko jih zaposlite več, pred dirko pa si izberete tistega, ki vam bo najbolj ustrezal.

Bistvo vsake inkarnacije *Need for Speed* pa so seveda avtomobili. Pričeli boste, kot vedno, na dnu (čeprav bi si marsikdo obliznil vseh dvajset prstov, če bi že takoj posedoval Mazdo RX8), z osvajanjem dirk pa boste dobili dovolj denarja, da si boste privoščili resnično eksotične primerke jeklenih konjičkov. Malce več je prisotnih ameriških mišičnjakov, v nasprotju z *MW* pa je tukaj SLR boljši od Carrere GT (ja, potem pa svizec zavije čokolado"). Ukinjene so trgovine z deli, ki so zdaj na razpolago že v vaši Varni Hiši. Dodatno atraktivnost prinaša možnost nastavljanja posameznih vgrajenih delov, ki dodobra spremenijo lastnosti vašega avtomobila.

Je *Carbonu* torej res uspelo? Ne, žal mu ni. Očitno so fantje pri Electronic Arts celo leto igrali *Most Wanted*, namesto da bi se ubadali z razvojem igre. Drugega razloga za površnost ne najdemo. Čeprav *Carbon* uvaja v igro še močnejšo zgodbo in dirkaške tolpe, je celoten vtis igre bled. Vznemirljivi pregoni policije v *MW*, ki so povišali utrip vsakemu igralcu, so povsem izginili, saj igra policija v *Carbonu* resnično stransko vlogo. Eliminirali so dogodke "drag", tako da vam od dirk ostanejo na voljo le še sprinti, krožne dirke, dirke na čas in že znana dirka, kjer norite mimo policijskih kamer. Še dobro, da niso pozabili na drsenje, kajti drugače bi igra dobila resnično nizko oceno. Povrhu vsega se vse dogaja ponoči, zato pozabite na norenje mimo policijske kamere s 300km/h proti sončnemu zahodu. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTR2**
Atari
>> **TOCA Race Driver 3**
Codemasters
>> **Moto GP 3**
THQ

Različni različici

Katero verzijo igre boste izbrali?

Morda še ne veste tega, toda na voljo sta dve različici igre za PC. Prva je normalna izvedba, druga pa se imenuje *Collector's Edition*, ki vas olajša še za par tolarjev več. V paketu s to razširjeno različico dobite dva medija DVD, na prvem je igra, ki vsebuje tri dodatne avtomobile, šest dodatnih dirk in deset dodatnih vinilnih nalepk. Na drugem mediju DVD pa dobite zgodbo o zakulisju nastanka *Carbona*, kjer se gotovo skriva dokaz, da so avtorji preveč igrali *MW*.

Min 1,7GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 3,0GHz, 1GB RAM, 256Mb 3D kartica

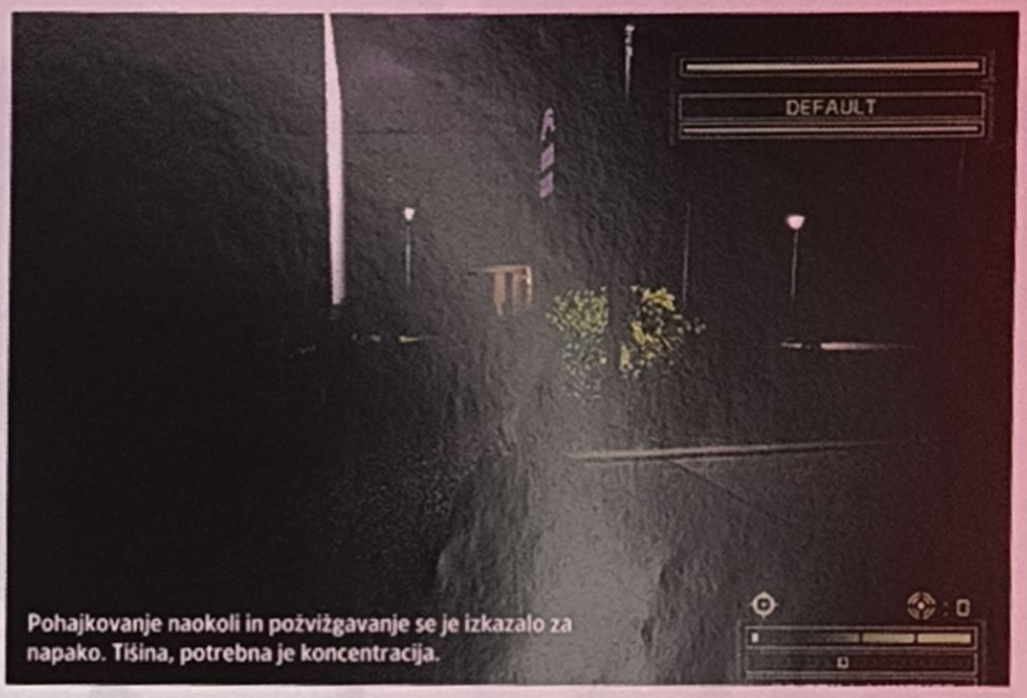
75% **PCF pravi...** "Pri Electronic Arts so celo leto igrali *NFS: Most Wanted*."

Naprej v preteklost

IGRE, KI SMO JIH LJUBILI

Splinter Cell Chaos Theory

Oh, ta radost nočnega plazenja in pobijanja



Pohajkovanje naokoli in požvižgavanje se je izkazalo za napako. Tišina, potrebna je koncentracija.

Pri PCF imamo dolgo zgodovino, kar zadeva tekmovalnost članov uredništva v večigralskih pokolih. Jasno, posebno zadovoljstvo tiči v tem, da lahko urednika spremeniš v kup smrdečega mesa z dobro odmerjeno raketo v *Quakeu*, a se moramo občasno vseeno zazreti drug drugemu v oči in pogoltniti ponos ter si seči v roko v upanju na konstruktivno skupno rešitev navidezne godlje.

Zagnali smo *Splinter Cell: Chaos Theory*, polni načrtov, kako bomo preiskusili reč v kooperativnem načinu. Ker je v *Double Agent* vse skupaj postalo skoraj neigralno, smo se vrnili nazaj v čas, ko je bil ta način še užiten. Kooperativni način v *Chaos Theory* je čudovit – uspeh pa je odvisen od preživetja obeh sodelujočih. To pomeni, da svojega prijatelja, s katerim ste se spajdašili posebej za igranje te igre, pač ne smete pustiti na cedilu. Njegovo trzajoče truplo je potrebno rešiti.

Rezultat tega je seveda igra, polna napetosti in načrtovanja naslednjih korakov, saj je zelo pomembno, da se iz godlje oba izvlečeta z uspešno opravljeno nalogo. Pa še takrat se prav rado dogaja, da gredo stvari hudičevo narobe in nemara je igra ravno tu najmočnejša – ko boste morali kot norci bežati v zaklon, preverjati, če iz zaklona ne štrlijo kakšne okončine in počasi pričeti načrtovati naslednje korake. **PCF**

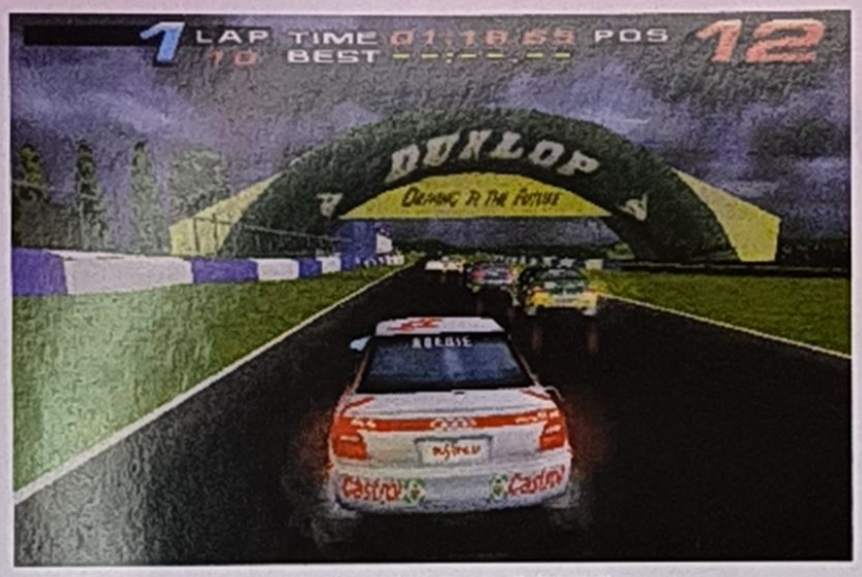
WWW.NOTESNIKI.SI & WWW.VIDEOTOP.SI
SUPER GAMING BUNDLE
UGODEN NAKUP V KOMPLETU
PRIHRANI 48.900,00 SIT
TOSHIBA
Priporočena MPC: 329.900,00 SIT
intel Centrino Duo
NVIDIA GeForce 7 Series
GF FX7300 256 MB DDR
1,66 Ghz INTEL Core Duo
1024 MB DDR-II
100 GB HDD SATA
15,4 TFT 1280*800 BW
DVD-RW, WIN XP MCE
PCI EXPRESS
Geri Computer d.n.o.
PC DVD-ROM
Onimusha 3
Priporočena MPC 8.900,00 SIT
Videotop d.o.o.
UBISOFT CAPCOM
Skupaj SAMO : 289.900,00 SIT
1209,73 EUR
V PONUDBI TUDI NOTESNIKI: TOSHIBA, HP in SONY VAIO
WWW.NOTESNIKI.SI
CANYON NOTEBOOK PACK
AKCIJA: 5.900,00 SIT
PRIPOROČAMO!
Panda Antivirus Firewall
NAMESTO 11.900,00 SIT + DDV
SEDAJ SAMO :
6.900,00 SIT
ANTIVIRUS + FIREWALL
3 LICENCE NA 12 MESECEV!
Geri Computer,Jadranska cesta 27,2000 MARIBOR, tel.: 02/32-00-022

Poglednazaj

KRITIKA STVARNIKA

KARTOTEKA
Dirkaški prvak

Osebek Gavin Raeburn
Naziv Vodja projekta
Razvijalec Codemasters



Avto, ki si lahko nadene te gume, je verjetno končni šef stopnje.

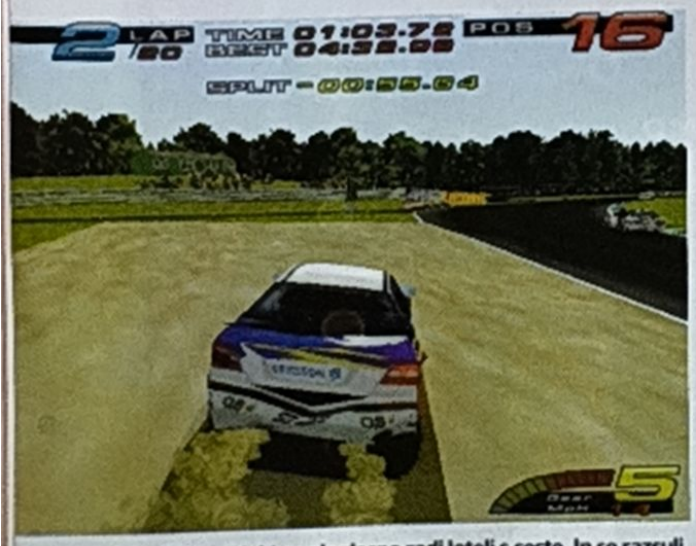
Dirkanje s kolesom ob kolesu in občasne masovne nesreče sta dva aduta, zaslužna za uspeh serije *TOCA*.

TOCA Touring Car Championship

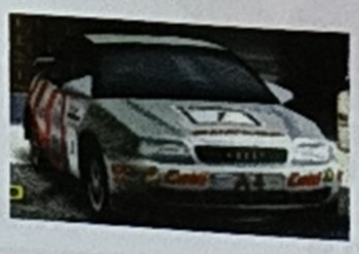
Kaj lahko narediš v devetih mesecih? Donosiš otroka ali ustvariš izvirno igro serije *TOCA*!

Kot podjetje so šli Codemasters v svoji bogati zgodovini skozi lepo število preobrazb. Če bi skočili v vašo ravnokar patentirano napravo za časovno potovanje in se z njo popeljali na sam začetek življenja podjetja, bi ugotovili, da so bili Codemasters sprva kralji deželе 8-bitnih cenovno ugodnih naslovov, ki so prebivali v še bolj cenenih ovitkih, okrašenih z resnično neokusno kričečimi navedki, v katerih so stvaritelji s pravo mero cenenosti vneto prepričevali nedolžne kupce, ki so propagandno gradivo dejansko brali, kako sploh in oh je njihova kvadratasta stvaritev višek zabave in ambiciozna blagovna znamka manj zaupanja vredna le še od božanstva po vaši izbiri. A bolj sodobna inkarnacija podjetja je prvenstveno športno osredotočen in eden izmed najbolj priznanih angleških razvijalskih studiev. To lepo obdobje se je za podjetje Codemasters začelo šele z dirkalnimi igrami, ki so se ponašale z licenco *TOCA*, še posebno prelomen naslov pa je za njih bil *TOCA Touring Car Championship*. In kako so se Codieji sploh znašli na teh poteh?

"Pri Codemasters smo si želeli najti svoj prostor v zvrsti dirkalnih iger in prvi dve licenci, ki sta se znašli na naših radarjih, sta bili *Colin McRae* in *TOCA*," pravi Gavin Raeburn, ki je opravljal izjemno pomembno delo vodje projekta *TOCA*. "Bili sta idealni za naš evropski trg, na katerega smo se osredotočali, pri čemer je bila *TOCA* morda malo bolj usmerjena k britanskemu občinstvu." Raeburn je v tem obdobju delal kot samostojni programer, a je večino dela opravljal ravno za Codemasters, in to pri najrazličnejših igrah, kot sta na primer *Psycho Pinball* in *Pete Sampras Tennis*. "*TOCA* je bila prva igra, pri kateri sem nehal programirati in se osredotočil le na usklajevanje celotnega procesa razvoja naslova," nam pojasni. "Pravzaprav smo imeli takrat le precej osnovno ogrodje prave razvijalske ekipe, in zdi se mi, da je bilo za nas dovolj razburljivo že to, da dejansko delamo igro za PS1 in PC. Dejstvo, da je bila to istočasno tudi dirkalna igra, kar je bila za nas popolnoma nova zvrst, je bil le še vznemirljiv bonus."



Dirkalniki v *TOCA* so zloglasno radi leteli s ceste. In se razsuli.



Kot si lahko predstavljate, je delo v povsem nepoznani zvrsti povzročilo nekaj problemov. "Mislim, da bi bilo laže razlagati, kakšnih težav nismo imeli!" se zasmeji Raeburn. "Praktično vsak vidik projekta je bil za nas neznanka, za razvoj in končno izdajo pa smo imeli le devet mesecev časa. Gledano iz razvijalskega stališča smo vedeli, da moramo posnemati serijo BTCC (British Touring Car Championship), kot smo jo poznali s televizorja, in to je s sabo pripeljalo kup tehničnih problemov," razlaga Braeburn. Z drugimi besedami, zagotoviti so morali več kot šest dirkalnikov hkrati na dirkališču in sposoben poškodbeni model. "To je bilo takrat zelo redko. Pravzaprav je redkost še danes," doda. Same proge niso bile nič manjši zalogaj. "Natančno poustvarjanje resničnih dirkališč serije BTCC z minimalnimi odstopanji je bilo trd oreh. Nismo imeli udobja oblikovanja stez v stilu *Ridge Racer*, kjer so zavoji pomagali zamaskirati tiste dolge ravnine. Pripraviti igro, da je tekla pri 30 slikah v sekundi, je bil gromozanski izziv."

ZMUZLJIVA KOLESA

Povedano po domače – projekt je bil organizacijsko in tehnično zahteven. "Nikoli prej nismo delali na fiziki avtomobila, zato smo se morali v zelo kratkem času ogromno naučiti. Pri vključevanju novih idej smo morali vedno znova uravnotežiti parametre nadzora in predelati fizikalni pogon. Želeli smo, da bi dirkalniki drseli, a tega nikakor nismo mogli doseči, zato smo končali s tistim znanim odrezavim modelom, ki je naredil avtomobile tako nevarne. Kritičen trenutek se je zgodil, ko so zadnja kolesa izgubila oprijem, saj je zadek odletel po svoje in zavrtel avto. Če je bil igralec izjemno hiter, je lahko to v tistem ključnem momentu preprečil, a to je bilo vse prej kot lahko – sploh med dolgimi dirkami ali ko si divjal zelo blizu drugega dirkača. Na koncu je bilo vse skupaj dobro sprejeto; verjetno še posebej

Če v dirkalni igri tega ne morete storiti , potem je ničvredna dirkalna smet.

zato, ker je bila rešitev povsem drugačna kot pri drugih dirkalnih igrah tistega časa."

Ko se enkrat po stezi hkrati podi trop avtomobilov, je umetna inteligenca še ena kritična točka, potrebna vse pozornosti. "Načrtovalske ure UI za *TOCA* so bile posebno težavne, a izjemno zabavne," se spominja Raeburn. "Analizirali in izbirali smo osnovni nabor pravil, ki bi omogočal računalniško vodenem dirkaču, da bi kljub obilici ostalega prometa in zlasti povsem nepredvidljivem in živčnem človeškem nasprotniku, vozil konkurenčno. Pri iskanju take zbirke navodil za UI, ki bi delovala harmonično, smo ugotovili pomen starega reka, da je manj več. Mislim, da je bilo na koncu le kakih deset osnovnih določil, kar pa je bilo povsem dovolj, da smo znotraj igre ustvarili dovolj verjetno umetno inteligenco z le peščico zoprnih lukenj, ki pa se jih je morda vendarle dalo izkoriščati."

Osrednja težava je bilo določanje tistega elementa, ki bi igro *TOCA* razlikoval od katerekoli druge igre, ki je v ospredje postavljala avtomobile. To je razvijalcem vzelo precej časa.

"Mislim, da se pomembnosti tega takrat nismo prav zavedali, saj smo preprosto le želeli zajeti bistvo prvenstva British Touring Car, med testiranjem igralnosti pa je kaj kmalu postalo jasno, da so tesno dirkanje s kolesom ob kolesu, nasprotnika, poškodbe, agresivna UI in fizika, ki vas je vas čas držala na robu sedeža, tisti elementi, ki so bili drugačni od vsega, kar smo videli v izdelkih naše konkurence," razglablja Raeburn. "Nasprotniki so dejansko razmišljali in UI jih ni le postavila na tirnice, poškodbeni model pa je skrbno spremljal vse napake in vrtenja voznika. V letu 1997 še niso obstajale nobene raziskave s tega področja igralnosti, tako da smo morali vso to novo vsebino resnično ustvariti iz nič." Čeprav je bil originalni šport pri tem natančno opazovan, pa vendarle ni šlo za simulator. "*TOCA* smo naredili z realizmom v mislih, pri čemer smo vedeli, da bomo dobili silno igralno zadevo, če nam bo v igro uspelo zajeti bistvo BTCC," nam vneto pojasnjuje Raeburn. "Nismo pa imeli namena izdelati popolne simulacije – le nekaj, kar bo zabavno in zvesto športu, ki smo ga poustvarjali."

"Vedeli smo, da bomo dobili silno igralno zadevo, če nam bo v igro uspelo zajeti bistvo prvenstva BTCC"

STARE KORENINE

Ko Raeburn gleda nazaj, na devet let oddaljen projekt, ga še vedno preveva nepopisen ponos nad dosežki njegove ekipe. "Posebno zadovoljen sem bil z UI in poškodbenim modelom, a sem verjetno še vedno najbolj navdušen, da smo igro dokončali v dogovorjenem času in poželi tako dobre kritike – posebno ob vseh omejitvah virov, ki smo jih imeli."

Uspešna igra zakriví franšizo in *TOCA* ni nobena izjema. Od takrat smo videli različne inkarnacije igre, vse do z zgodbo podprte *TOCA: Race Driver*. Raeburn poudarja, da nikakor ni šlo za izdelan načrt vse od začetka, a da vse te sodobnejše različice vendarle sledijo nekaterim osnovnim skupnim oblikovalskim pristopom. "Od nekdaj smo želeli serijo *TOCA* približati vsem ljubiteljem te dirkalne serije iz drugih držav in izdelati dostopno, realistično dirkalno igro, v kateri bi množice lahko uživale," zaključuje Raeburn. "To je bilo osnovno vodilo pri vseh naših razvijalskih odločitvah in spremembah podobe blagovne znamke skozi leta, in čeprav je trenutna *TOCA* precej drugačna v obsegu, formatu in slogu kot izvirna igra, so ta osnovna načela ostala ista." PCF

Naporno izbiranje članov ekipe

Hitrost je bila ključnega pomena

Zbrati delujočo ekipo v tako kratkem času ni bil mačji kašelj. "V nekaj mesecih, ko smo se razširili, da bi do konca speljali projekta *TOCA* in *CMR*, smo za povrh morali še novačiti jedro razvijalske skupine. Naredili smo nekaj res dobrih kadrovskih potez, ki so vključevale zlasti zaposlovanje diplomirancev, ki so se na koncu izkazali za prave talente in garače," razloži kadrovsko avanturo Gavin. In kaj so pri mladcih iskali? "Zanimali so nas ljudje z veseljem za igranje iger, istočasno pa tudi ni škodila visoka ocena pri zaključeni diplomi ustrezne smeri," razlaga ključ do uspeha. "Morali so biti dobri ekipni igralci in posedovati silno analitičen pristop k delu. Pri takih dobrih osnovah že samo peščica treninga in mentorstva pomagata zapolniti vse morebitne luknje.

Dnevnik razvijalca

Ian Hardingham spregovori o vmesnikih in stopnji svobode pri uvajanju inovacij

Napredek je strašljiva stvar. Celostna inovacija na katerem koli tehnološkem področju lahko povprečnega posameznika pusti sredi ceste brez vsake orientacije – in naša predraga igričarska razvijalska industrija ni pri tem niti slučajno nikakršna izjema.

Če si majhen neodvisen proizvajalec iger, se od tebe kar nekako privzeto pričakuje, da boš na povsem drugačen način potiskal meje in načine razvoja naprej, kot to počnejo največji igralci v poslu. Odgovornost za ustvarjanje drame in novosti je na tvojih ramenih. Tovrsten pritisk se na prvi pogled morda zdi zdrav in pričakovan na konkurenčnem trgu, realnost pa je drugačna: dvoglava pošast, ki lahko pohrusta sleherni igričarski projekt ima en smrdeč gobec, imenovan Preveč vsebine, in drugega z nič manj ostrimi zobmi, ki sliši na ime Preveč izumljanja.

Večina resnih igričarskih razvijalcev se zaveda problema kritičnega obsega vsebine, ki jo še lahko krotijo, uvajanje novosti pa večkrat povzroči težave, ki jih njihovi avtorji niso mogli pričakovati. Vzemite za primer sistem potez z miško iz igre *Darwinia*, ki je bil postopoma izrinjen oziroma nadomeščen v naknadnih različicah sicer silno popularne igre – razlog je bil preprost: sistem je odbijal igralce. Isto se je zgodilo z mahanjem z glodavcem in spuščanjem enot v igri *Black&White*. Reševanje tovrstne problematike s povsem svežimi nadzornimi sistemi in vmesniki bo avtorja sicer vedno postavilo na naslovnice [*Samo poglejte vso norijo okoli izida prvih namenskih iger za Nintendo Wii in njegov nadzorni sistem. – Tomaž*], a močna alternativa je bolj kontroverzen pristop: zatekanje k znanemu.

To je čudovito delovalo ravno v *Darwinii*: večina igralcev se strinja, da je igra najbolj sijala, ko se je njena nenavadna igralnost mešala s preizkušenimi elementi RTS. Ali pa poglejte *Far Cry*: največja inovacija te igre je bila svoboda, uporaba klasičnih in preizkušenih sestavin, kot so tipi orožij, pa ji je dala trdnost in domačnost. V *Determinance* smo to skušali posnemati z inovacijami na enem področju (mečevanje z uporabo miške) in hkratnim upoštevanjem standardov, kot je premikanje s pomočjo tipkovnice in uporabo merilcev zdravja.

Nepremišljeno pionirstvo na vseh področjih hkrati je ravno tolikšen greh kot posnemanje uspešnice: rezultat obojega je lahko polom. Sveti gral igričarskega oblikovanja ni stvaritev simulatorja resničnosti, v katerem bi nadzirali zajce s premikanjem zenice; to je inteligentno prenavljanje.

Ian Hardingham je vodilni razvijalec pri Mode 7 games.
www.mode7games.com/blog

Pokrajine

Fotografski vodič

SAMO 1250 SIT/5,22€

1. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

VSEBINA

× 116 STRANI VODIČEV DO NEPOZABNIH KRAJINSKIH FOTOGRAFIJ

- Obvladajte kompozicijo in osvetlitev
- Obala in podeželje
- Urbano
- Sončni zahodi
- Nočna krajinska fotografija
- Sestavljanje panoram
- Pomlad, poletje, jesen in zima
- Digitalna obdelava

IN ŠE VELIKO VEČ V 11 TEMATSKIH POGLAVJIH...

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 96 Postanite boljši strateg v Football Manager 07

str. 98 Prenašajte datoteke z WS_FTP Home

str. 99 Zaščitite e-pošto pred radovedneži

str. 100 Enostavno ustvarite spletno stran

str. 101 Izdelajte vrhunsko diaprojekcijo

str. 104 Vrhunci razvoja: prepoznavanje govora

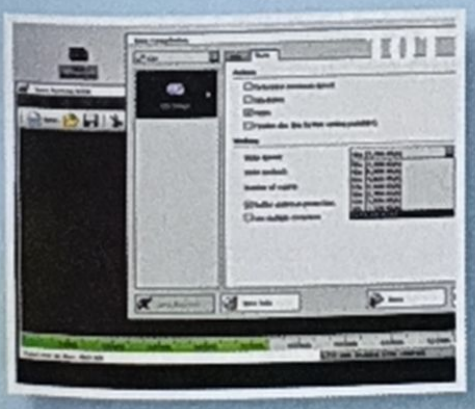
str. 106 Tehnična pomoč za izgubljene

» Bodite boljši menedžer

Football Manager 2007 je ena najbolj kompleksnih menedžerskih iger vseh časov, zato vam bo prišel prav vsak dodaten nasvet. Nekaj smo jih samo za vas izvrtali celo iz enega izmed avtorjev igre.

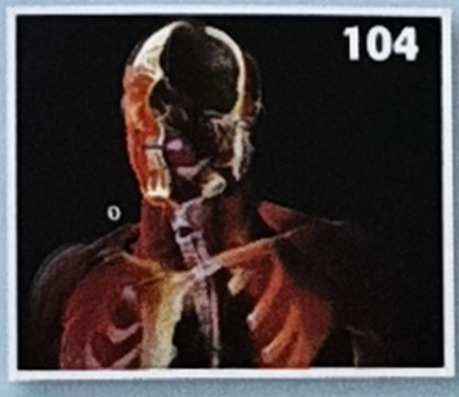
» Postavite spletno stran

Postavljanje spletne strani zna biti naporno in dolgotrajno opravilo, povrhu vsega pa še končni rezultati niso vedno takšni, kot ste si zamislili. Predstavljamo in poklanjamo vam program, ki vam bo delo znatno olajšal.



» Izdelajte diaprojekcijo

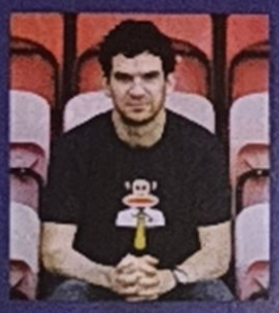
Ogledovanje diapozitivov je bil svoje dni pogost družinski šport, ki je izgubil svoj romantični pridih s prihodom digitalne fotografije. Povrnite ogledu fotografij nekaj stare slave s *DVD Photo Slideshow*.



» Vrhunci razvoja

Če gre verjeti strokovnjakom, v prihodnosti z računalnikom ne bomo več komunicirali s pomočjo tipkovnice in miške, ampak z govorom. Ne govorimo o bližnji prihodnosti, vseeno pa se splača pogledati, kaj nas čaka.

Miles Jacobson, direktor podjetja Sports Interactive, nam da vpogled v svoj način igranja



Kaj je prva stvar, ki jo preveriš, preden prevzameš novo moštvo v *FM*?
To je odvisno od marsičesa. Običajno pogledam, če ima ekipa dobrega napadalca ali napadalnega igralca sredine - rad vidim, da moja ekipa zabija gole.

Kateri igralci tvorijo hrbtenico tvojih ekip?
Hrbtenico tvorijo vratar, obrambni igralec sredine in eden izmed napadalcev. Vsi pa morajo biti pripravljeni na trdo delo.

Ker dobro poznaš bazo igralcev, vključeno v igro - koga se res splača kupiti?
V *Football Manager 2007* je dober nakup recimo Vincent Enyeama, nigerijski vratar.

Katera je tvoja najljubša taktika v igri?
Izdelam si svojo taktiko 442A, kjer en igralec sredine teka nazaj v obrambo, en pa ima bolj prosto vlogo.

Kako nadziraš nasprotnikove igralce s pomočjo zaslona za podajanje nalog posameznim igralcem tvoje ekipe?
Do polčasa jim pustim privzete nastavitve, potem pa uvedem spremembe, če nam gre slabo. Verjamem v tesno pokrivanje, kjer nasprotniki ne prihajajo do čistih strelov.

Kako pristopaš do treninga?
Vsi igralci trenirajo skupaj, če pa komu ne gre dobro, pripravim poseben program treniranja zanj. Igralce poskušam pripraviti do tega, da bi igrali na čim več položajih.

Nigerijski vratar Vincent Enyeama je najljubši nakup Milesa Jacobsona.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Kako dober strateg ste?

Že več kot deset let razvijalska skupina Sports Interactive ustvarja najbolj dovršene nogometne menedžerske simulacije. Začeli so z legendo *Championship Manager* pri podjetju Domark, nadaljevali z isto serijo pri Eidosu, zdaj pa so začeli sodelovati s SEGO in razvijajo enako uspešno serijo *Football Manager 2007*.

Stopnja natančnosti in količina podrobnosti v igri sta dvorezen meč za začetnika, saj se lahko igralec izgubi v morju možnosti, ki so na voljo. Zadnji član serije je daleč najbolj kompleksen od vseh, hkrati pa tudi najbolj dostopen in uporabniku prijazen, za kar se lahko zahvalimo predvsem številnim namigom, sistemu pomoči in dodelanim vodičem.

Kljub temu pa bo trajalo nekaj časa, preden boste suvereno oblekli plašč in z roba igrišča kričali na svoje igralce. Zato smo staknili glave in združili naših 13 let izkušenj s serijo in znanje ustvarjalcev igre, da bi za vas sestavili koristen vodič, kako začeti s kariero nogometnega stratega. Sčasoma boste sicer razvili svoj slog igranja, a tako začetniki kot tudi že izkušeni igralci boste na teh dveh straneh našli nekaj zase. **PCF**

> **"Zadnji član serije je daleč najbolj kompleksen od vseh, hkrati pa tudi najbolj dostopen in prijazen"**

OD BLIZU PRAVA TAKTIKA

A OBRAMBA Trdna obramba je temelj vsake ekipe in začetna točka večine napadov. Vaša dva srednja branilca morata biti močna, dobra skakalca, dobro se morata znati postavljati (Positioning), pokrivati (Marking) in seveda odvzemati žogo (Tackling). Igra z glavo je ravno tako pomembna kot igra z nogama, saj bosta morala prestrezati visoke podaje z obeh kril. Srednja branilca naj tesno pokrivata napadalca, samo kadar nasprotnik igra z dvema napadalcema, drugače imejte consko obrambo.

B SREDINA Poskusite poiskati kreativnega, obrambno usmerjenega igralca sredine, ki se bo ves čas vračal v obrambo in ne bo tekal naprej. Ta bo sledil nasprotnikovim napadalcem in igralcem sredine, ki se bodo skušali iz ozadja prebiti pred vaš gol, kar bo omogočalo vašim obrambnim igralcem, da bodo ves čas na svojem položaju in ne bodo ogrožali rezultata s tekanjem predaleč naprej.

C KRILNI IGRALCI Zelo napadalno usmerjen desni krilni napadalec z dobro hitrostjo (Pace), znanjem preigravanja (Dribbling), dobrimi visokimi podajami (Crossing) in zaključnim strelom (Finishing) bo z desne strani lansiral dovolj uporabnih žog in zaključeval podaje z leve. Bolj uravnoteženega, kreativnega krilnega igralca boste potrebovali na levi strani, da bo raztegnil igro in hranil z natančnimi visokimi žogami vašega okretnega napadalca.

D NAPADALCI Spreten, hiter napadalec, ki je povrhu še levičar, bo vedno delal zmešnjavo v nasprotnikovi obrambi in tako ustvaril dovolj prostora za vašega bolj tradicionalnega napadalca. Drugi napadalec bi moral biti tudi dober z igro z glavo, da bo v mrežo pospravil odbite žoge.

Dan za trening

Spremenite trop preplačanih razvajenčkov v vojaško enoto

1 Izjemno pomembno je poskrbeti, da vaši trenerji trenirajo igralce na pravih področjih. Preverite njihovo znanje, ki je označeno z zvezdicami, in poskrbite, da bo vsako področje pokrival en trener. Premeščajte trenerje, dokler ne bo vsako področje imelo največjega možnega števila zvezdic.

2 Če določeni igralci ne opravljajo svojih ključnih nalog, če recimo krilo ne daje od sebe uporabnih visokih žog, jih ločite od preostanka ekipe in jim določite nov režim dela, da se bodo osredotočili na odpravljanje svojih pomanjkljivosti.

3 Naučite igralce igrati na različnih položajih, da boste tako laže pokrili luknje, ki se pojavijo, ko se vam poškodujejo ključni igralci. Mladi igralci se bodo veliko laže navadili na nov položaj. Ocene naj vam bodo vodič – kreativen levi branilec, ki zna podajati žogo, se bo brez težav prelevil v krilnega igralca.

NA DISKU

FIFA Manager 07
Sicer se ve, kdo je zmagovalec, kar se tiče globine, vseeno pa vam ne bo škodilo pokukati čez plot h konkurenci. Še posebej, če date več na zunanji izgled.
www.fm07.de/en

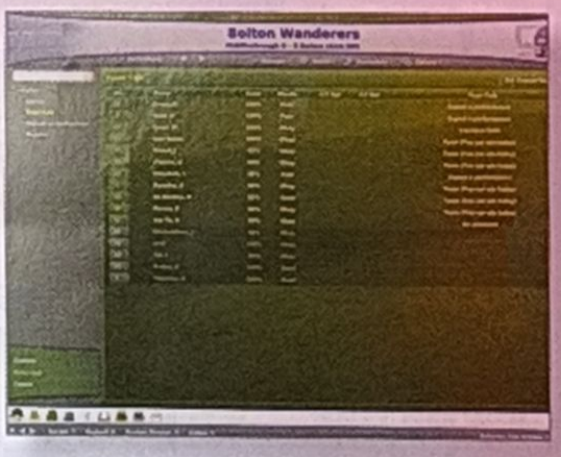
Warhammer: Mark of Chaos
Če boste obvladali klub s 30 egocentričnimi nogometaši, potem boste brez težav obvladali tudi vojsko.
www.mark-ofchaos.com

Pot do zmage

Čas je, da motivirate vaše igralce in jih spustite z verige na nasprotnike

1 Vedno se splača upoštevati poročilo vašega izvidnika o nasprotnikih. Njegovo mnenje je veliko uporabnejše kot kdajkoli prej, saj vam bo med drugim povedal tudi, na katere posameznike boste morali še posebej paziti, in zakaj. Ne pozabite pa, da lahko preveč posvečanja enemu samemu igralcu ogrozi vašo taktiko.

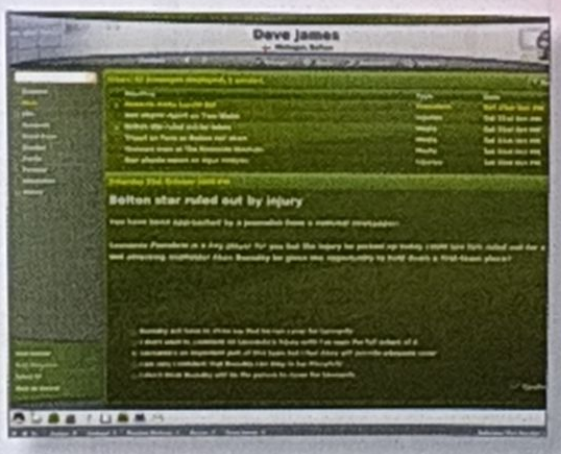
2 Pred tekmo boste imeli osnovo ekipe že pripravljeno, na razpoloženje igralcev pa lahko vplivajo najrazličnejše stvari, zato morda ne bodo vedno pripravljeni igrati po svojih najboljših močeh. Na trenutno moralo igralcev lahko negativno ali pozitivno vplivate z izjavami za javnost pred tekmo.



3 V razgovoru z igralci pred samo tekmo boste določili svoje cilje. Vsak igralec bo na vaše vzpodbude reagiral drugače, in kmalu boste ugotovili, kdo rad sliši kaj. Če bi radi vnaprej spoznali želje vaših igralcev, pokukajte v razdelek **Personal** pri lastnostih igralca – ambiciozen igralec bo denimo imel tudi ambiciozne cilje.

4 Če ne gredo stvari zares katastrofalno narobe, vam verjetno do polčasa ne bo potrebno spreminjati osnovnih postavitev. Preverite statistiko nasprotne ekipe in poglejte, kateri igralec je najbolj učinkovit, nato pa preklopite na navodila za vaše igralce in jim naročite, naj posebej dobro pazijo na nevarne posameznike.

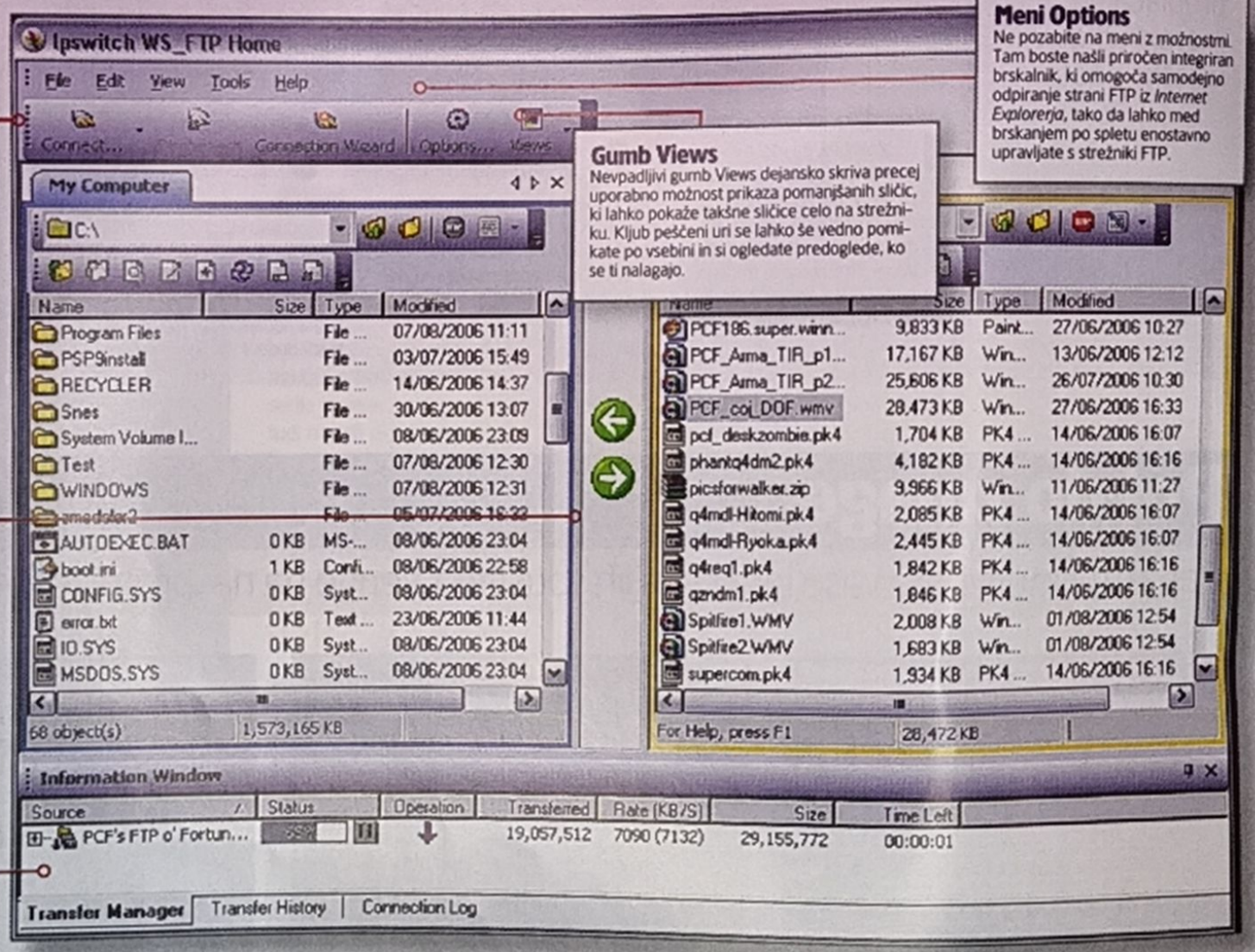
5 Pogovorite se s svojimi fanti in jih pošljite nazaj na igrišče. Ves čas pazite na kondicijo igralcev in zamenjajte tiste, ki jim je pošla sapa. Pazite pa, da ne boste prehitro porabili vseh menjav – če ste ostali brez možnosti menjave in se eden od vaših igralcev huje poškoduje, je to za vašo ekipo v bistvu kot rdeči karton.



6 Pogovor z ekipo po tekmi in razgovor z novinarji sta dobra priložnost za vzdrževanje dobre morale in izboljšanje razpoloženja med igralci po težkem porazu. Če boste preostri, jim boste zbili moralo, lažna hvala pa je lahko ravno tako škodljiva. Javno kritiziranje posameznega igralca v pravem trenutku lahko koristi.

Postavite odjemalec FTP

S slogom prenašajte datoteke z Ipswitchevim *WS_FTP Home*



Gumb Connect
Ko kliknete nanj, se odpre seznam shranjenih profilov. Odločite se lahko za shranjevanje podatkov za prijavo, da opravila pospešite, če ste edini, ki uporabljate FTP na računalniku. Če se prijavljate na strežnik, ki omogoča anonimne prijave, za uporabniško ime uporabite "anonymous" in vaš e-naslov za geslo.

Glavno okno
Glavno okno je precej samoumevno. Na levi je vaš računalnik z vsemi mapami, ki ste jih tako ljubeče ustvarili (in tistimi, ki niso tam po vaši volji, ker ste bili dovolj nespametni, da ste namestili kak virus). Na desni je struktura map na strežniku FTP. Datoteke in mape skrajno enostavno kopirate z vlečenjem v eno ali drugo smer.

Meni Options
Ne pozabite na meni z možnostmi. Tam boste našli priročen integriran brskalnik, ki omogoča samodejno odpiranje strani FTP iz *Internet Explorerja*, tako da lahko med brskanjem po spletu enostavno upravljate s strežniki FTP.

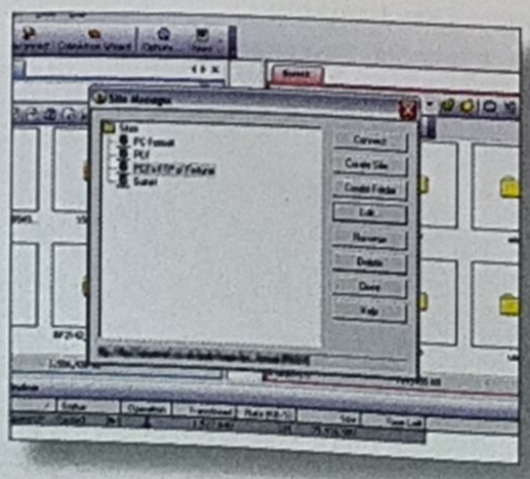
Gumb Views
Nevpadljivi gumb Views dejansko skriva precej uporabno možnost prikaza pomanjšanih sličic, ki lahko pokaže takšne sličice celo na strežniku. Kljub peščeni uri se lahko še vedno pomikate po vsebini in si ogledate predoglede, ko se ti nalagajo.

Okno Information
V tem oknu se izpisujejo podrobnosti o prenosu datotek. Seje lahko ponovno zaženete – če se vam na primer med prenosom velike mape sesuje internetna povezava, lahko snemanje kasneje nadaljujete od zadnje v celoti prenesene datoteke. Vsak prenos lahko tudi začasno prekinete, če morda potrebujete pasovno širino za kaj drugega. Če imate srečo, bo strežnik podpiral nadaljevanje snemanja, tako da lahko snemanje prekinete tudi sredi datoteke, ne da bi izgubili podatke, ko nadaljujete.

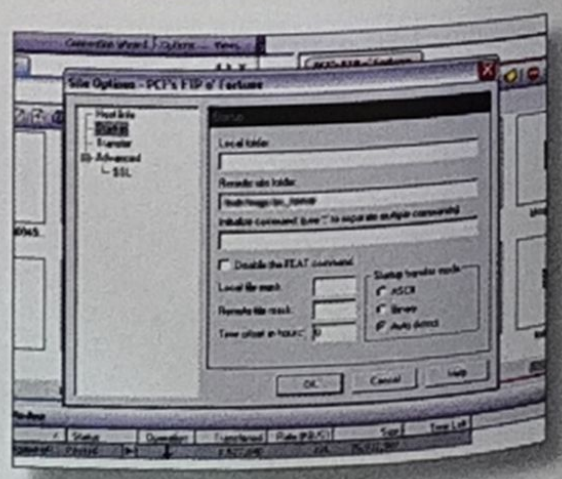
Kar nekaj skrinj z zakladi na internetu je skritih na strežnikih FTP (File Transfer Protocol), za delo s FTP pa je podpora, ki jo ima *Internet Explorer*, približno toliko uporabna kot čokoladni vrček za kavo. Zato vas ta mesec na diskih razvajamo s polno različico Ipswitchevega odličnega programa *WS_FTP Home*, ki ima izjemno soliden nabor funkcij, vključno z nepogrešljivo možnostjo nadaljevanja prekinjenega prenosa datotek. Gre za tako izjemen program, da se nam je zdelo edino prav, da vam na hitro predstavimo njegove osnovne funkcije, da ga boste lahko začeli čim prej brez zatikanja uporabljati. PCF

Prenašanje podatkov

Nastavljanje povezave je smešno lahko



1 Meni za upravljanje s stranmi je smešno enostaven način za ustvarjanje profilov za strežnike FTP, prek katerih želite prenašati podatke. Nastavitve je mogoče prirediti tako, da se podatki, kot sta uporabniško ime in geslo, sami shranijo, tako da je povezovanje neverjetno hitro.



2 Pobrskajte globlje in ugotovili boste, da lahko spreminjate nastavitve, kot je privzeta mapa za snemanje in nalaganje, določite pa lahko celo privzeto lokalno mapo, ki se bo odprla, tako da je usklajevanje podatkov med strežnikom FTP in vašim domačim računalnikom čisto enostavno.

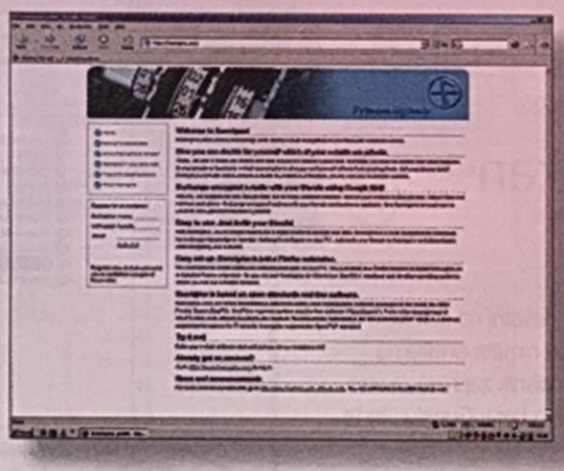
Zaščitite svojo e-pošto

Pojasnjujemo, kako *freenigma* za vašo varnost šifrira spletno pošto

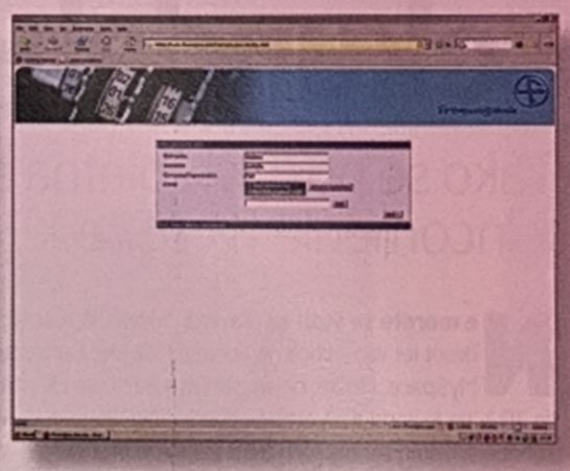
Medtem ko manj osveščeni uporabniki interneta še vedno mislijo, da so gesla samo nadloga in se jim zdi fino, če za geslo uporabijo "geslo", druga skupina uporabnikov interneta (na primer hekerji) veselo krade njihove zasebne podatke. Sicer vam ne bomo priporočali, da uporabljate račune *Gmail* ali *Windows Live Mail* za pošiljanje vladnih skrivnosti, vseeno pa smo prepričani, da si prav vsi zaslužimo nekaj zasebnosti pri pošiljanju e-pošte, ne glede na vsebino le-te.

Na žalost si ne moremo privoščiti podrobnih opisov vsega, kar bi bili pripravljeni početi tistim, ki ogrožajo našo zasebnost. Takšne stvari menda niso najbolje sprejete v javnosti (in so, kot nam je bilo pojasnjeno, tudi fizično neizvedljive). To pa ni pomembno, ker smo našli preventivo namesto zdravila, in sicer v obliki storitve *freenigma*. Naj vas pomanjkanje velike začetnice v imenu ne odvrne, saj gre za izjemno zmogljivo orodje, s katerim lahko hitro in enostavno ohranite svojo e-poštno popolnoma zasebno.

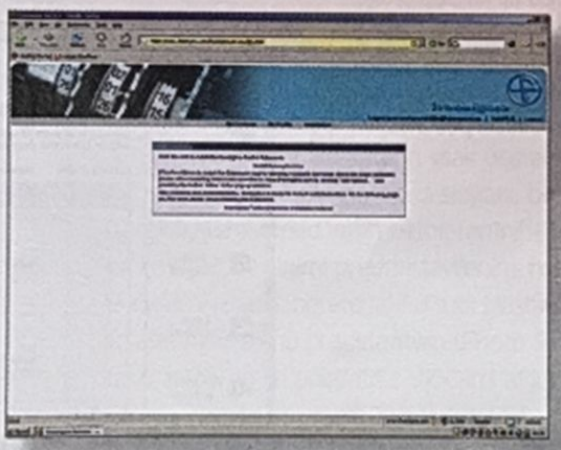
Ker je še vedno v beta fazi razvoja, *freenigma* trenutno deluje samo na osnovi povabil, a je račun dejansko smešno enostavno dobiti. Edino, kar še potrebujete, je račun za spletno pošto, kot sta na primer *Gmail* ali *Windows Live Mail*, in *Firefox* – če nimate ničesar od naštetega, berete napačno revijo. **PCF**



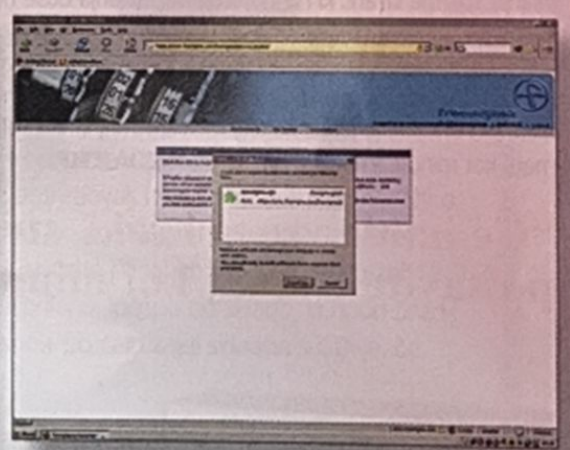
1 Najprej si priskrbite brezplačno povabilo na storitev *freenigma*. To je čisto enostavno – odprite stran **www.freenigma.com** in videli boste razdelek **Register for an invitation**. Vnesite ime, priimek in e-naslov, nato pa kliknite na **invite me!**



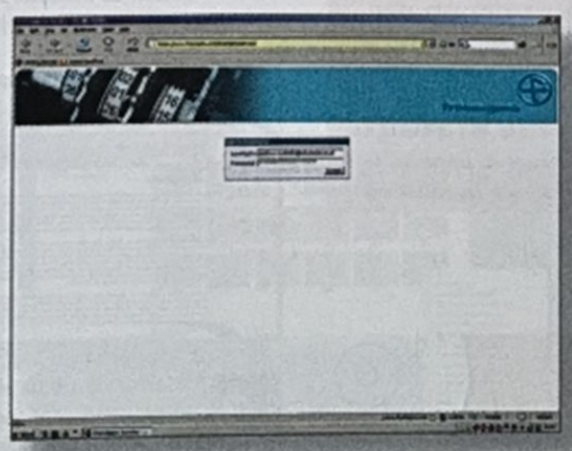
2 Povabilo boste prejeli na svoj e-naslov. Ko sporočilo prispe, kliknite na povezavo za začetek procesa registracije. Vaše ime bo verjetno že vneseno v obrazec, na prvem zaslonu pa lahko spremenite ali dodate e-račune, ki jih želite uporabljati s *freenigmo*.



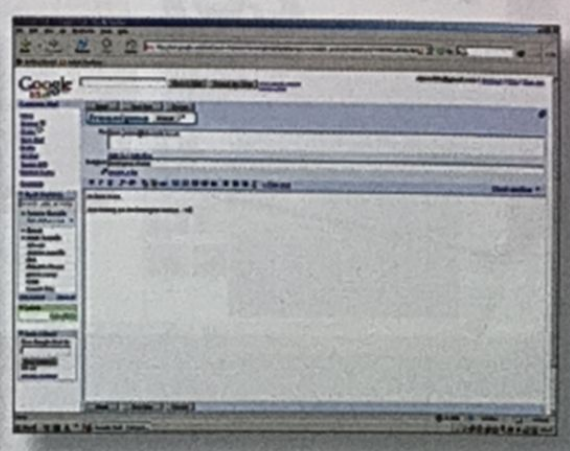
3 Naslednji korak je pomemben – izberite primerno geslo. Vedite, da ga boste morali vnesti, da bi dešifrirali e-pošto, zato ne spreglejte prijaznih opozoril *freenigme*. In za boga, ne izberite besede "geslo" za varnostni ključ, pa če se vam zdi to še tako zabavno. Odsvetujemo vam tudi lastno ime ali ime vašega psa.



4 Zdaj je čas za zviti del procesa. Registrirali ste se, prijavili tudi, tako da ste pripravljeni na namestitev dodatka *freenigma za Firefox*. Kliknite samo na povezavo **install freenigma now** in namestitev se bo izvedla. Če imate težave, preberite besedilo pod povezavo – verjetno imate vklopljeno orodje za blokiranje samodejnih oken.



5 Po namestitvi dodatka je potrebno *Firefox* ponovno zagnati. Ko se program naloži, boste dobili obvestilo, da je dodatek uspešno nameščen in lahko se prijavite na spletno stran *freenigma*. Prijavite se in začnite dodajati stike ali povabite druge uporabnike, da se pridružijo storitvi *freenigma*.



6 Odprite svoj e-račun. Če uporabljate *Gmail*, kliknite na **Compose Mail** in videli boste orodno vrstico *freenigma*. Na čisto običajen način napišite sporočilo, nato pa kliknite na **Encrypt**. Vnesite svoje geslo za *freenigmo* in vaše sporočilo bo šifrirano. Ko je postopek končan, sporočilo pošljite na običajen način.

NA DISKU

Sensiveguard
Dodatna možnost za bolj mirno uporabo interneta je *Sensiveguard*, ki vaš ljubljeni strojček ščiti pred običajnimi grožnjami, kot so spyware, virusi in drugi zlovešči programi.
www.sensiveguard.com

ZoneAlarm
Če vas varnost resnično skrbi, si oglejte ta brezplačni programski požarni zid, ki svoje delo odlično opravlja. Požarni zid Windows XP je sicer boljši kot nič, ne pa veliko.
www.zonelabs.com

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

Do spletne strani v 60 sekundah

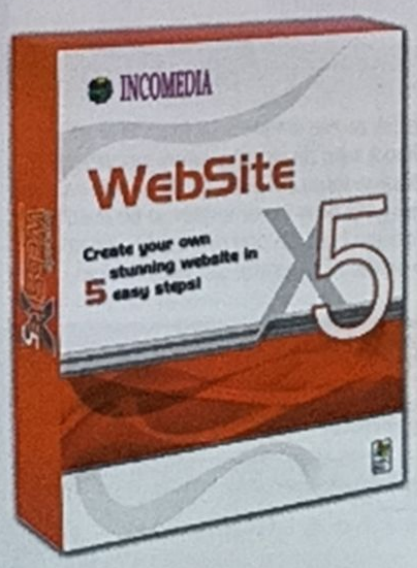
Tako se postavi spletna stran z Incomedia *WebSite X1*

Ne morete se šteti za pravega človeka, dokler niste prisotni na spletu. Čez deset let vam nihče ne bo verjel, da ste, kar trdite, če nimate profila na MySpace. Mislite, da se zafrkavamo? Letos je naš dopisnik zaprosil za vizo za ZDA, pa je ženska na embasadi preverila njegovo identiteto kar v Googlu... in te zgodbe si nismo izmislili, čeprav bi želeli, da bi si jo.

SPLET PREDSTAVLJA

Če bi v prihajajočem desetletju radi obdržali svojo volilno pravico, si omislite spletno stran, po možnosti čim hitreje. Vaš rešitelj v tem primeru pa je Incomediin program *WebSite X1*. Če kje obstaja enostavnejši način za postavljanje spletne strani, ki ne vključuje prodajanja duše hudiču ali kakšne druge čarovnije, mi zanj še nismo slišali. Celoten proces oblikovanja strani je razdeljen v pet čisto kratkih in enostavnih postopkov, rezultat pa je krasno oblikovana, privlačna spletna stran, in to v dobesedno nekaj sekundah. Če imate pri roki besedilo in slike, ki jih želite vključiti na stran, lahko spletno stran postavite v manj kot minuti. Pripravljeni? Na start. ZDAJ! PCF

"Če imate vse pri roki, stran postavite v manj kot minuti"



Nadgradnja

Obiščite www.bluesquad.co.uk/future/website/offer in program nadgradite na najnovejšo različico, *WebSite X5*. Na strani vnesite kodo BSQ-WEBSITE, s katero boste upravičeni do 3.500 SIT popusta pri nakupu.

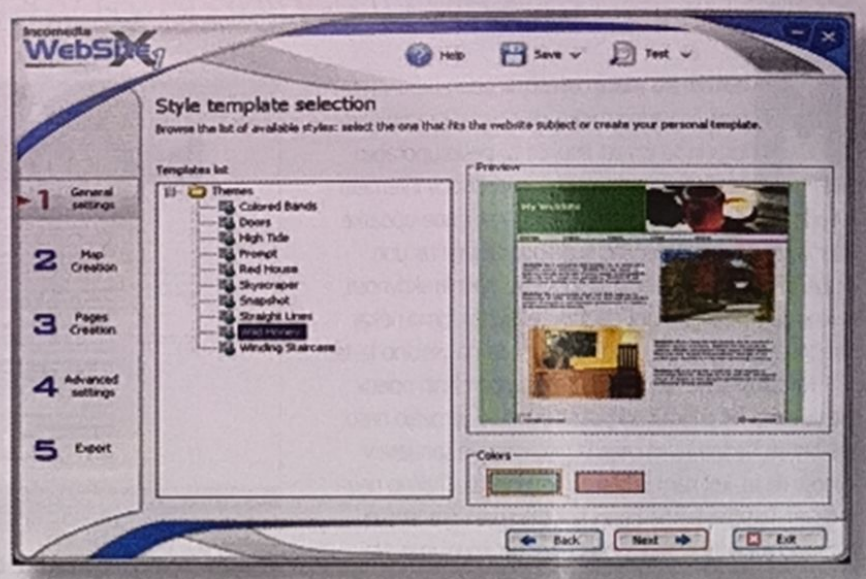
NA DISKU

Incomedia WebSite X1

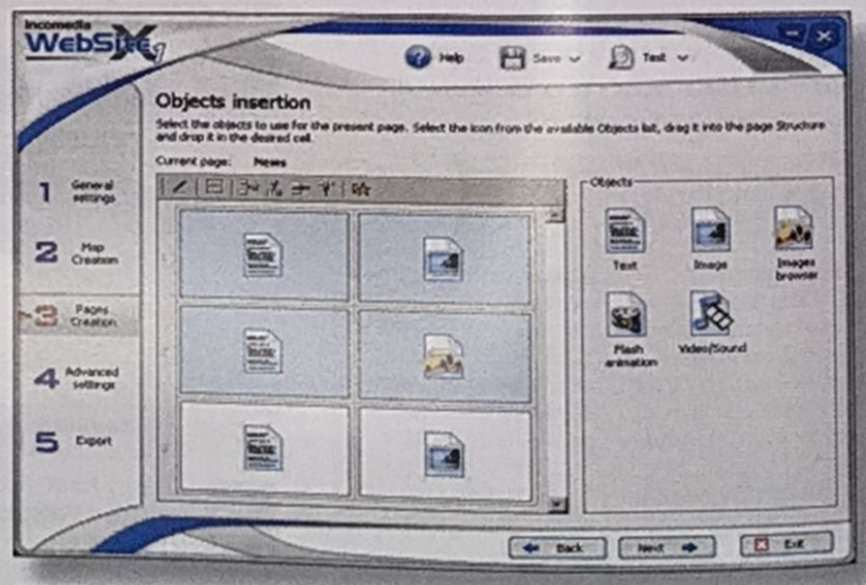
Polna različica programa Incomedia *WebSite X1*, točno takšna, kot jo predstavljamo na tej strani, je na disku. S tem paketom sicer ne boste prejeli nobene nagrade za spletno oblikovanje, če sanjate o lepi in profesionalno zasnovani strani v najkrajšem možnem času, pa je to točno tisti program, ki ga potrebujete. Želimo vam veliko zabave.
www.websitex5.com

Postavite spletno stran

Spravite se na splet v najkrajšem možnem času



1 Naložite program, poimenujte svojo spletno stran in vnesite nekaj kontaktnih podatkov. Ti podatki se bodo pojavili kot naslov spletne strani in kot povezava do vašega e-naslova (noga mailto). Potem zberite temo iz menija, ki vam najbolj odgovarja. Mi smo se odločili za marmeladno, ker imamo radi marmelado.



2 Celotna spletna stran je razdeljena na več strani, do katerih dostopate s klikom na jezičke. Na vsako stran lahko enostavno vlečete in spuščate elemente, določate prostor za besedilo, slike, zbirke pomanjšanih sličic, video ali aplikacije v *Flashu*. Na vsaki strani lahko po želji dodajate ali spreminjate stolpce in vrstice.

3 Dvakrat kliknite na elemente na mreži, da vnesete vsebino elementa. Z dvojnim klikom na tekstovni element se bo odprl enostaven urejevalnik besedila, v katerem lahko sestavite ali vanj kopirate novice oziroma osvežite vsebino z novimi informacijami. Isti proces velja za objavo in spreminjanje slik ter dodajanje videa na spletno stran.

4 Zdaj si lahko ogledate predogled strani, da vidite, če je vse na svojem mestu. Če niste zadovoljni, kliknite na primeren vnos v meniju na levi, in ga spremenite. Ko je stran takšna, kot želite, jo lahko izvozite na disk in jo kasneje naložite na strežnik s programom za FTP po vaši izbiri, ali pa jo z odjemalcem, ki je vgrajen v sam program, naložite takoj.

Posvarite ljudi

Ustvarite sporočilo za javnost s pomočjo *DVD Photo Slideshow*

Morda ste imeli srečo in ste na katerem izmed tujih televizijskih programov ujeli nedavni, nenamenoma smešni oglas, ki svari bedake pred onesnaževanjem okolja. Njegovo sporočilo, da metanje odpadkov in smeti pomaga podganam preživeti, se razmnoževati in preseliti še bliže našim domovom, je bil ponovljen tolikokrat, da smo imeli občutek, da ga želijo gledalcem vtepsti v glavo kot žebelj s kladivom. *PCF* to gibanje podpira – če bi se ljudje znebili strahu pred podganami, dejstvo, da jih Gregor Mraz goji kot hišne ljubljenčke, ne bi bilo več tako nenavadno. Zato bomo pomagali razširjati to sporočilo tako, da bomo ustvarili video CD s predstavitvijo ljubkih slik podgan in sloganom o škodljivosti onesnaževanja, postavili televizijo na naš vrt in ga predvajali od jutra do večera.

A **PODGANJA UMETNOST** Preprosto povlecite in spustite fotografije podgan v razdelek na levi strani in dodane bodo v vaš prvi album. Na enem disku lahko ustvarite več albumov – na primer, če si bomo zaželeli drugo poglavje, ki bo svetu sporočalo, da so hrčki pravzaprav demoni iz Neptuna, ki žrejo očesna zrkla.

B **DRSEČA PREDSTAVITEV** Vzorec vaše galerije prekletih bitij, ki ljubijo smeti, si lahko ogledate tako, da izberete **Album Preview** in pritisnete **Play**.

C **PREHODI ZA PODGANE** Če s predogledom predstavitve niste zadovoljni, vam jeziček **Transition & Music** ponuja nekaj dodatnih možnosti. Na razpolago imate ultra kičaste in profesionalne prehode med fotografijami, pa tudi nekaj vzorčne glasbe. Naš nasvet: uvozite jo iz vaše zbirke MP3-jev.

D **ŠIRJENJE PROPAGANDE** Ko je vaše sporočilo o nestrpnosti do podganje golazni narejeno, ga lahko zapišete na CD kot VCD z negibljivimi slikami ali SVCD s številnimi prehodi. Zapišite nekaj kopij, nato pa na skrivaj smuknite v lokalno trgovino z zabavno elektroniko in jih vstavite v vsaki predvajalnik DVD-jev, ki je priključen na zaslon. Svet bo končno varen pred ljubkimi glodalci. **PCF**

E **PRILAGODLJIVI MENIJI** Če ste na disku ustvarili nekaj različnih albumov, od katerih vsak postavlja v ospredje vaše sporočilo z različnimi slikami, glasbo in slogani, boste potrebovali meni, v katerem boste lahko izbrali, katera izmed vaših netolerantnih blodenj bo predvajana naslednja. Izbirate lahko med številnimi prednastavljenimi meniji, uvozite pa lahko tudi sliko po lastni diaboličnі izbiri. Izberete lahko tudi glasbeno podlago, ločeno od skladb, ki bodo predvajane med samo predstavitvijo (*Photo Slideshow* bo celo zajel skladbe s CD-ja, če tako želite), in se poigrate s sličicami albuma.

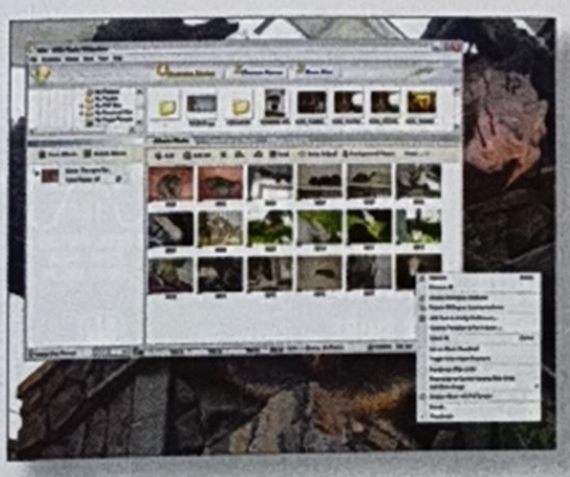
Nadgradnja

Ob nadgradnji na najnovejšo različico *DVD Photo Slideshow Professional 7.x* si zagotovite 30% popust. Vključuje podporo za DVD-je, nove učinke...

www.dvd-photo-slideshow.com/buynow-special.html

Preobrat v zgodbi

Spremenite fotografije v edinstvene predstavitve



Izberite jeziček **Album Photo** in videli boste pomanjšane sličice vsake fotografije v vaši predstavitvi. Z desnim klikom na katerokoli sliko se med drugim prikažejo možnosti vrtenja, samoprilagajanja osvetlitve ali dodajanja poljubnega prehoda – če gre na primer za priljubljeno sliko ali v našem primeru za fotografijo, ki prestraši babico.

Prav tako lahko posameznim fotografijam ali vsem fotografijam v albumu dodate besedilo. Preprosto izberite **Add text or artclip** in zagledali boste tale novi zaslon. Prilagodite lahko pisavo, velikost in osenčenost vašega besedila, za končno predstavitev pa lahko izberete tudi možnost približanja pogleda.

T·SHIRT
12 INCHES LONG
Fucking Classy
I'M HUGE IN JAPAN
巨根
OPEN 24 HOURS
FBI
BLOW
BOYS ARE STUPID THROW ROCKS AT THEM!
HUNGRY
POLICE
HOW TO BREAK UP WITH YOUR GIRLFRIEND
STUDENT
I'm a drinker not a fighter
I strippers
FUCK ME! I'M FAMOUS
SEX trainer
100 KG
I SWEAR
I didn't know she was 3
SEX INSTRUCTOR
YOUR MOM
addicted
look at my chest when I'm talking to you!
not shaved
not now, I'm bleeding
CHARGED
ALCOHOLIC
Hello, I'm DIRTY
I'M NOT HANDICAPPED I'M JUST LAZY!
51% angel (49% devil)
donate sperm!
WANTED DEAD OR LIVE! 100.000$ REWARD
SEXSI
FOTHER MUCKER
ASTHMA IS SEXY!
Your sister is hot but your mom does that thing with her tongue
MOTOR HARLEY-DAVIDSON CYCLES
WANNA
PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT
I'm gonna do HER tonite!
MY BEST FRIEND IS A PIT BULL
THIS IS MY CLONE
I PEE ON TOILET SEATS
STATE PRISON 45098
NEEDS HEAD!
C.C.C.P.
STOP KITTY PORN
OVERCLOCKED
o[-<]
skater
KISS ME I'M DRUNK
I AM A MOON MONSTER
AI
mutant
Trust me I'm a Doctor
ADDICT
I NEVER WEAR UNDERWEAR
CAUTION DRUNK
0:-)
angel
SFRJ
GREECE
i'm ugly on the inside too
boy girl
AS SEEN IN PORN
THIS SHIRT HAS BEEN TESTED ON ANIMALS
I FEEL GREAT-FEEL FOR YOURSELF!
im cute? no shit.
999
Vagitarian
INSECURITY
MY BOYFRIEND IS OUT OF TOWN
Canabis
click here to see me naked!
BOOT & RALLY
sometimes I pee when I laugh!
GOOD
BAD
MY GIRLFRIEND IS OUT OF TOWN
Psycho
ITALY
51% angel (49% devil)
SEX INSTRUCTOR
AS SEEN IN PORN
POLICE
Velicine
Muške
Ženske
• MAJICE 100% BOMBAZ
• KAKOVOSTNE BOMBAZNE MAJICE S KRATKIMI ROKAVI V CRNI BARVI
• 1990 SIT / 8.30 EUR + PTT
080 2313

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

Monitor LCD 20"
Samsung SyncMaster 205BW HAS
79.900 SIT
333.42 €

PC igra
Battlefield 2142
9.091 SIT
37.94 €

Digitalni fotoaparat
Panasonic LUMIX DMC-FZ50
134.392 SIT
560.81 €

MP3 predvajalnik
SanDisk Sansa c150 2GB
20.047 SIT
83.65 €

Brezžični router
Asus WL-550gE
19.037 SIT
97.44 €

iTiVi

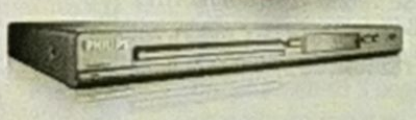
Zimska premiera z iTIVI!

Brezmejna filmska zabava v novem domačem kinu

Vsi, ki boste sklenili oziroma podaljšali naročniško razmerje s spletno videoteko iTIVI za 12 mesecev, boste lahko v spletnem nakupovalnem centru Mimovrste=) kupili Philipsove avdio/video naprave po izredno ugodnih subvencioniranih cenah. Izbirate lahko med brezplačnim PHILIPS DVD predvajalnikom ali sistemom za hišni kino Philips HTS3100 in 32-palčnim širokozaslonskim LCD televizorjem po izjemno ugodnih subvencioniranih cenah.

Več informacij in celotna ponudba na:
www.mimovrste.com ali: **www.itivi.si**

Ob sklenitvi ali podaljšanju naročniškega razmerja za 12 mesecev
BREZPLAČNI PREDVAJALNIK DVD



PHILIPS DVP3040
Brezplačni DVD predvajalnik

Maloprodajna cena:	66,72 EUR / 15.990 SIT
Subvencionirana cena:	0,00 EUR (0,00 SIT)
Vaš prihranek:	66,72 EUR / 15.990 SIT

SUBVENCIONIRANE CENE!
BREZPLAČNI DVD PREDVAJALNIK

PHILIPS HTS3100 & LCD 32PFS331
Popolni domači kino za filmofile

Maloprodajna cena:	1.168,34 EUR / 279.980 SIT
Subvencionirana cena:	950,00 EUR (227.658 SIT)
Vaš prihranek:	218,34 EUR / 52.322 SIT

Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 23.8.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni tečaj (1 evro = 239,640 tolarja). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

vrhunci razvoja #18

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

Dovolite da vam povem

Prepoznava govora zdaj nekaj časa ni bila v modi, a tudi Microsoft priznava, da postaja omenjena tehnologija počasi spet standard. Razložili vam bomo, kako lahko vaš PC spreminja govor v tekst

V devetdesetih letih prejšnjega stoletja je bila prepoznava govora predstavljena kot tehnologija, ki bo izpodrinila tipkovnice in postala glavni način nadzora PC-ja. Zagovorniki prepoznave govora so trdili, da bomo vsi takoj pozabili na tipkanje in preklopili na klepetanje z računalniki, ko bodo ti postali dovolj močni. A na prelomu tisočletja so se sanje sfižile, saj je vodilno podjetje na tržišču, Lernout & Hauspie, potem ko je kupilo številna konkurenčna podjetja, spektakularno umrlo. Vse je šlo pod vodo, nekaj preživelih ostankov pa je kupilo podjetje ScanSoft.

Kljub neslavnemu propadu glavnega nosilca panoge pa se je tehnologija prepoznave govora razvijala še naprej, in danes so računalniki več kot dovolj mišičasti, da se spopadajo z njo. Microsoft se je celo odločil, da bo prepoznavo govora postavil za standardni del sistema Windows Vista. Tudi prejšnje različice sistema Windows so podpirale prepoznavo govora s pomočjo orodja Microsoft Speech API, vendar je dejansko uporabniški vmesnik zanj imela le izvedba Tablet PC Edition, potrudila pa se je tudi različica za *Microsoft Office XP* leta 2003. Medtem ko se je prepoznava govora v Windows Vista že spotaknila in padla z nosom naprej v blato (obvezno poglejte zabaven odlomek iz poročila postaje CNBC na **www.youtube.com/watch?v=2Y_Jp6PxsSQ**), stara favorita, *Dragon NaturallySpeaking* in *IBM ViaVoice*, še vedno vztrajata na vrhu.

Prepoznavanje govora v zadnjem času spet dobiva nov zagon, zato bi bilo dobro, da si zadevo pogledamo od bliže in razmislimo tudi, kaj bi lahko šlo s tehnologijo narobe.

POMEMBNA STATISTIKA

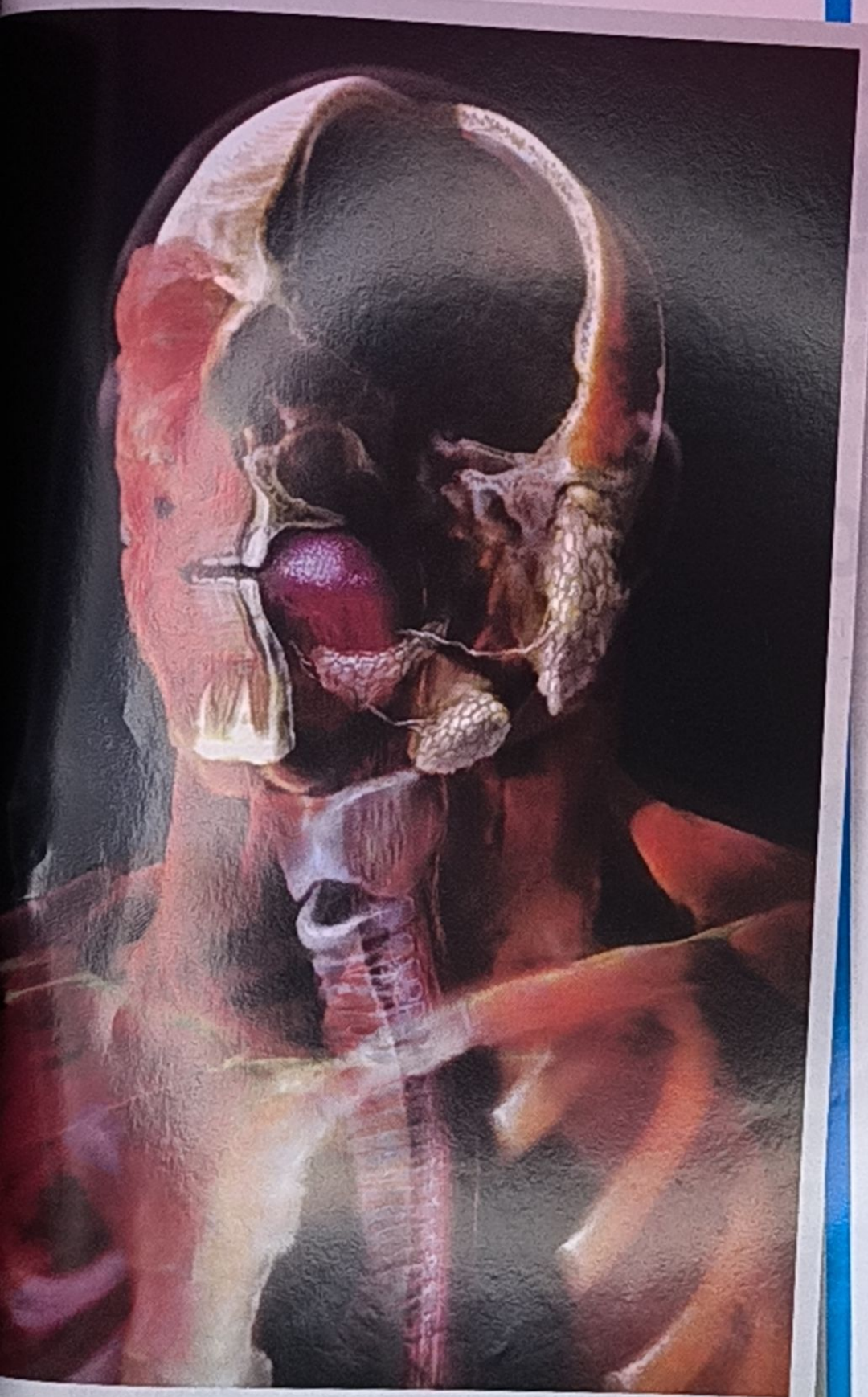
Običajna zmota o prepoznavi govora je, da pri tej tehnologiji računalnik dejansko razume, kar govorite, na podoben način kot govor razume človek. To seveda ni tako in spada bolj na področje umetne inteligence, s katero pa se v tem prispevku ne bomo ubadali. Čeprav nekateri aktivni raziskovalci in ustvarjalci programov s področja prepoznave govora, kot je denimo Ray Kurzweil, morda res sanjajo o inteligentnih

Slika © ANATOMICAL TRAVELOGUE/SCIENCE PHOTO LIBRARY

Ljudje uporabljamo kompleksn kombinacijo organov v ustih, da moduliramo osnovne frekvence ki jih proizvedemo z glasilkami.

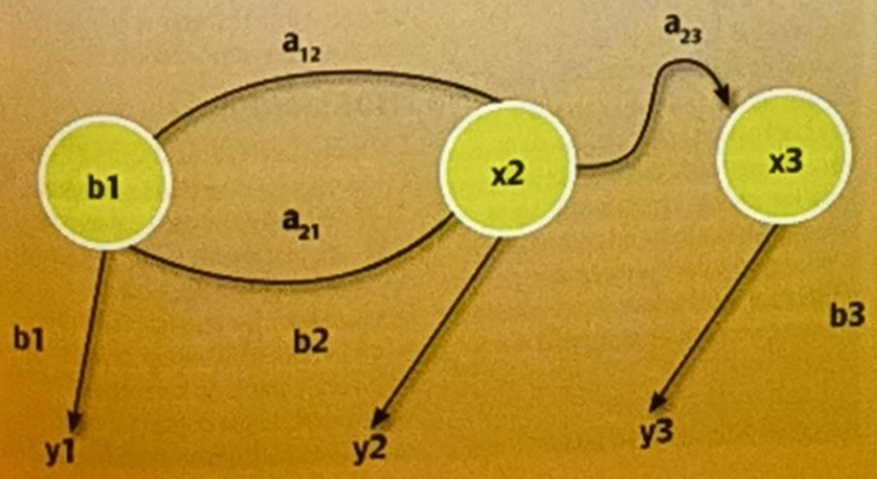
PROCES PREPOZNAVE

Vaš govor gre skozi zaporedje procesov, ki vključuje akustični model in model jezika. Tako se izpeljejo možne besede, ki jih je govorec izustil, in najbolj verjetne povedi.



MODEL MARKOVA

Prikriti model Markova je statistični sistem za odkrivanje skritih parametrov v podatkih zvočnega zapisa, kot so denimo fonetični elementi, ki jih skušate proizvesti z govorom.



strojih, ki naj bi "zaživeli" do leta 2030, pa večina današnjih izdelkov deluje na principu primerjave vzorcev. Kar poveste v mikrofon, se primerja s statističnimi modeli na nivoju fonetike in vgrajenega slovarja, pomen besed pa pri tem ni pomemben.

Za razliko od čistih glasbenih not je govor sestavljen iz množice različnih frekvenc, ki pa so splošno gledano pri moških med 90 in 130Hz, med 200 in 250Hz pri ženskah in nad 300Hz pri otrocih. Zvok je sam po sebi zelo kompleksna zadeva, vendar je v primeru govora frekvenčno območje zelo nizko. Tudi če lahko običajno zvočne kartice zvok zapisujejo z 44KHz ali več, pa je za programsko opremo namenjeno prepoznavanju govora dovolj, da zvok vzorči z 11KHz.

Ko program dobi vzorec zvočnega valovanja, se začne proces izločevanja lastnosti. Pri tem se vpelje akustični model (Acoustic Model) govora, ki zna iz vhodnega zvočnega valovanja izvleči možne posamezne fonetične sekvence. Ta model je bil sestavljen iz velikanske količine podatkov, ki so jih avtorji programa pridobili s pomočjo raziskav. V tej točki se še ne ve, katero zaporedje črk je tisto pravo. Namesto tega dobi program na voljo več različnih možnih "rešitev", vsaka pa ima določeno oceno verjetnosti. Te ocene so izpeljane iz prej omenjenih podatkov na podlagi raziskav. Vse te možnosti so nato okleščene na podlagi primerjave z najbolj običajnimi možnostmi v okviru govorjenega jezika. Upošteva se tudi narečje, vendar to velja v glavnem za angleščino, jasno.

Program *Dragon NaturallySpeaking* podjetja Nuance uporablja tudi proces, ki se imenuje Nothing But Speech. Ta izreže nekatere moteče izgovorjene zvoke, ki dejansko niso deli besed, vendar to v trenutni različici deluje samo za angleščino. Samo nekateri zvočni odseki bodo v tej fazi dejansko sovpadali s pravimi besedami in ti bodo takoj postali del končne rešitve. Bo pa ostal še cel kup ostalih besed, ki imajo samo oceno verjetnosti, da so prave.

POVEJ PO RESNICI

Tukaj stopi na sceno bister statističen sistem poimenovan "prikriti model Markova". Njegova naloga je, da izpelje neznane parametre iz množice podatkov. Da bo bolj jasno, prenesimo to na področje prepoznave govora. Ljudje govorimo različno hitro, z različnimi poudarki na zlogih, čeprav v bistvu lahko izgovarjamo identično besedo. Prikriti model Markova tako obdela vse zvoke ter njihovo časovno tempiranje in ugotovi, kako bi se morali ti zvoki povezati med seboj v besede, pri čemer se spet zmanjša število možnih rešitev.

Istočasno stopi v akcijo tudi model jezika (Language Model). Gre za še en statistični sistem, ki temelji na obširnih raziskavah človeškega govora. Nekatere kombinacije besed se pojavljajo veliko pogosteje kot druge za določenega govorca iz določene jezikovne regije. *Dragon NaturallySpeaking* še nadalje zmanjša število možnih končnih rešitev tako, da pregleda vse vaše dokumente in elektronsko pošto ter poišče fraze, ki jih boste najverjetneje narekovali kot uporabnik programa. Ta mora navsezadnje ugotoviti tudi, ali so določene besede del narekovanega teksta ali ukazi. Glede na to bo končni rezultat tekst na zaslonu ali pa izvedba določenega ukaza.

Čeprav vsi trenutni izdelki, namenjeni prepoznavi govora, delujejo na tukaj opisan način, pa vsak izdelek daje poudarek drugemu delu procesa. *Dragon NaturallySpeaking* je na primer vedno dajal poudarek na akustični model in zato zahteva manj učenja s strani uporabnika, IBM-ov *ViaVoice* pa po drugi strani osredotoča na model jezika. Zgodnje različice programa *ViaVoice* so tako delovale odlično, če si je uporabnik vzel dovolj časa za učenje, v nasprotnem primeru pa so lahko zgrešile celotne povedi. Čeprav je od tistih časov prepoznavanje govora zelo napredovalo, pa so rezultati še vedno zelo odvisni od pogojev, ki jih program pričakuje. Če so ti pogoji drugačni, so rezultati lahko komično nenatančni, kar so odkrili tudi pri Microsoftu pri zloglasni demonstraciji prepoznave govora v Windows Vista. **PCF**

NASLEDNJI MESEC
PRIHODNOST WI-FI
RAZISKALI BOMO HOMEPLUG AV, KI UPORABLJA ELEKTRIČNO NAPELJAVO ZA PRIKLOP NA INTERNET

Gregor Mraz
NE PREMAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

UPORABNIKU (NE)PRIJAZNA TEHNIČNA POMOČ

Hitri kviz
Redno mečkanje možganov

1 **Katera od naštetih iger ni Broderbundova igra iz 80. let?**
a) *Dueling Digits*
b) *Track Attack*
c) *Essex*
d) *Operation Typhoon*

2 **Koliko iger je bilo v izvirni seriji *King's Quest*?**
a) 6
b) 7
c) VII
d) 8

3 **Katera je bila prva EA-jeva igra, razvita znotraj te hiše?**
a) *Pinball Construction Set*
b) *Archon*
c) *John Madden Football*
d) *Skate or Die*

4 **Katera od naštetih iger je imela najobsežnejši priročnik?**
a) *Sid Meier's Pirates!*
b) *Microprose Gunship*
c) *Civilisation* (originalna)
d) *F-15 Strike Eagle*

5 **Kaj je bilo nenavadno v DreamWorksovi igri *The Neverhood*?**
a) Razvita je bila v manj kot treh mesecih
b) Razvijalski studio je bil 14-krat prodan
c) Bila je najdražja igra tistega časa
d) Vsa grafika je bila posneta s figuricami in plastelina

Odgovori na strani 109

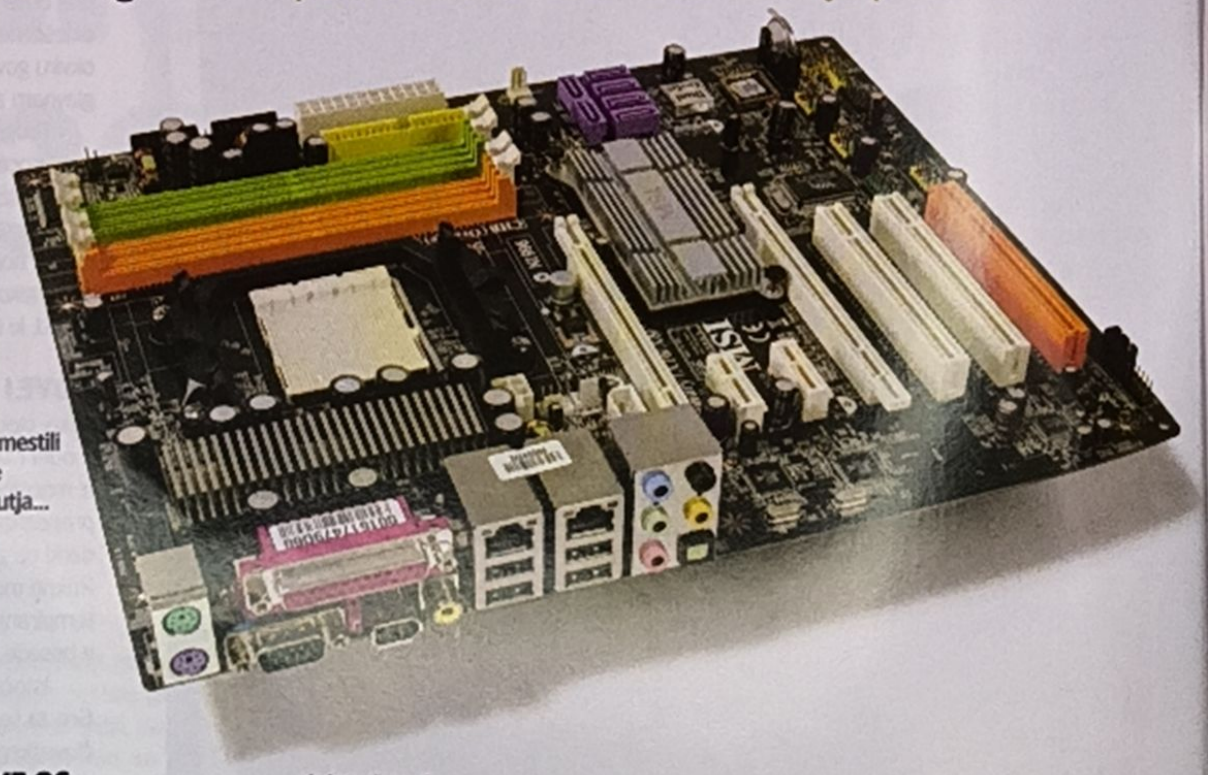
Brezplačna tehnična podpora

Imate težave z računalnikom? Če ta vsaj približno deluje, usmerite e-sporočilo v Gregorjevi smeri, če ne, pa se spravite na svinčnik in papir

mraz@pcformatslo.net
PCFormat
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Samo brez panike

Ko kofein izgine iz krvnega obtoka, naš razgrajaški računalniški razparač Gregor Mraz poišče nove načine za višanje pritiska



Ste narobe namestili pomnilnik? Ne pričakujte sočutja...

IZBOLJŠAVE OS
Groza! Linux!

Ne vem, če mi boš sploh lahko pomagal, saj se vprašanje nanaša na Linux. Namestil sem Ubuntu 6.06, uspelo pa mi je namestiti celo Firestarter. Kako naj tega nastavim, da se naloži z Ubuntujem ob zagonu, ne da bi vsakič znova moral vnašati administratorsko geslo?

Zanima me tudi, če obstaja kak spodoben protivirusni program za Ubuntu, ki bi ga lahko snel z interneta (ali pa bi ga mogoče dali kar na *PCFormatov* DVD).

RADO

Uporabiš lahko update-rc.d za spreminjanje skript start-only in stop-only. Ti seveda potrebuješ skripto, ki bi se zagnala samo ob zagonu sistema, zato moraš vnesti:

 # update-rc.d -f moja_skripta start 99 2 3 4 5.

V tem primeru je moja_skripta ime skripte, "start" pa pove, da se skripta zažene... fanfare, prosim... ob zagonu! (Za vajo lahko preizkusiš, kaj se zgodi, če "start" zamenjaš s "stop".) Parameter 99 določa zagonsko zaporedje skripte: 1 pomeni prvo, 99 pa zadnje mesto, drugi parametri pa so začetne stopnje zagona. Ne pozabi na piko na koncu, ker je nisem zapisal kot dekoracijo.

Če bi rad izvedel stopnjo zagona, uporabi ukaz **$ runlevel**.

Če se ti zdi to preveč kompliciranо, je to verjetno zato, ker je. Ubuntu je Linux. Linux je trmast, kompliciran in čudaški cel čas. Ljubitelji Linuxa tam zunaj lahko na vsa pljuča kričijo, da ni tako, a vsi vemo, da bi *radi*, da bi bil Linux kompliciran in nerazumljiv, saj se samo tako lahko ločite od uporabnikov Windows. To je pač del mačistične privlačnosti sistema, sam pa sem prelen in preveč zlovoljen, da bi se mi ljubilo prepirati o tem.

Se ti zdi, da pretiravam? Pomisli na naslednje: sprašuješ me o protivirusnem programu za operacijski sistem, za katerega skorajda ni virusov. Če to ni tipičen primer nepotrebnega zapletanja življenja samo zaradi komplikacije same, potem tega res ne znam definirati. Poznam dva (da, cela dva) virusa za Linux – Bliss in Staog. In Staog se nikoli ni razširil. Nameščanje protivirusnega programa, da bi se zaščitil pred Blissom, pa bi bilo podobno selitvi v podzemni bunker, da bi se zaščitil pred meteoriti. Takšni ljudje seveda obstajajo, a jim z razlogom ni dovoljeno voliti ali kandidirati za vodilne položaje.

ZMOGLJIVOSTI
Zakaj tako počasi?

Najprej bi se ti rad zahvalil za tole tvojo rubriko, saj sem s pomočjo objavljenih nasvetov doslej rešil že kar nekaj težav z računalnikom. Do zdaj (čeprav *PCF* redno berem) pa še nisem zasledil odgovora, s pomočjo katerega bi lahko odkril, kaj se dogaja z mojim računalnikom. Pred kratkim sem sis-

tem pošteno nadgradil, in ker sem navdušen (skoraj zasvojen) igralec, sem potreboval res dober stroj. Tako sem zbral denar in kupil naslednje: procesor Intel Pentium D 3.0GHz, osnovno ploščo ASUS PN32-SLI Deluxe, 2 x nVidia 7600GT 256MB, 1024MB DDR2 800MHz pomnilnik (s hladilniki), 200GB (ATA) trdi disk Seagate in še en 80GB disk Seagate (oba s 7.200RPM) ter zvočno kartico Soundblaster Value.

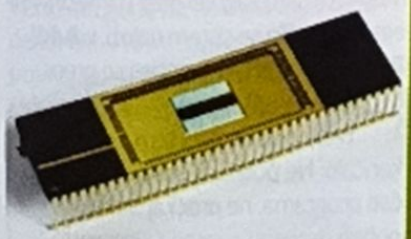
Celotna konfiguracija deluje s 300W napajalnikom. Težava, ki jo imam, se pojavlja v igrah, kot so *Doom 3*, *F.E.A.R.*, *Battlefield 2* in *Need for Speed: Most Wanted*. Grafika je krasna pri 1.280x1.024 z vsemi vključenimi podrobnostmi, a so igre pri takšnih nastavitvah grozno počasne, še posebej *Doom 3*. Rad bi vedel, če gre za težave s pomnilnikom ali pa bi zadostovalo, če bi samo ponovno namestil Windows XP. Sistem sem res zamenjal, a Windows nisem ponovno nameščal, tako da je sistem star skoraj leto dni. Težave me spravljajo ob živce, saj sem zapravil kup denarja za nagradnjo sistema in bi rad, da bi ta dobro deloval, a mi ne uspeva.

SERGEJ

O No, no... v bistvu si skozi celo pisarno govoril samo o strojnih nadgradnjah. Dvomim, da bi res rad, da bi igre bolje delovale, saj si mi dal občutek, da ti gre samo za številke. S tem konkretno mislim ločljivost – ali si sploh poskusil kakšno igro zagnati pri 1.024x768 in primerjati zmogljivosti? Ločljivost precej vpliva na količino dela, ki ga morata opraviti pomnilnik in grafična kartica, razlika v sami kvaliteti slike pa je znatno manjša, kot bi pričakoval. Razmisli o tem – ločljivost DVD-ja je samo 720x480, frekvenca osveževanja na televizorju pa je le 50 slik v sekundi, ko gledaš kakšno CGI risanko, kot je na primer *Shrek*, pa je subjektivna ocena vizualne kvalitete še vedno boljša kot v katerikoli računalniški igri. Razlika med igrami in risankami se pojavi iz dveh razlogov. Prvi je ta, da so v risankah vse slike že vnaprej renderirane v izjemno visoki kvaliteti in noro zglajenimi robovi, drugi (in najpomembnejši) razlog pa je, da je število slik v sekundi *konstantno*.

Ko govoriš o tem, da so igre počasne, v bistvu govoriš o nizkem številu slik v sekundi. Le-to je odvisno od kompleksnosti scene, ki jo je potrebno renderirati (vsak, ki je kdaj obiskal Ironforge, dobro ve, o čem govorim), zato je potrebno nastavitve kvalitete slike prirediti dokaj konzervativno, da se akcija v kompleksnih okoljih ne upočasni. S tem boš sicer izgubil privilegije za hvalisanje, bo pa tvoja subjektivna ocena kvalitete igre veliko višja, če jo boš poganjal pri nižjih ločljivostih in vključenimi podrobnostmi, namesto pri visokih ločljivostih in izključenem anizotropnem filtriranju oziroma

FAQ PRAM



Prav nobene zveze nima z Macovim akronimom.

Kaj za vraga potem to pomeni?

Phase-change RAM ali Perfect RAM – kakor je komu všeč.

Perfect RAM? Kdo mu tako pravi?

Samsung, ki je pravkar napovedal delujoč 64MB prototip čipa. Gre za obstojni pomnilnik, podoben Flashu, ki pa ne zahteva brisanja vsebine pred novim zapisovanjem, zato bi naj bil tudi do 30-krat hitrejši kot Flash RAM.

A še vedno ni popoln...

Zavzame tudi pol manj prostora kot dinamični pomnilnik, ima 10-krat daljšo življenjsko dobo, proizvodnja pa je tudi znatno cenejša.

OK: kako torej deluje?

Pomnilniške celice so izdelane iz istih materialov kot CD-ji in DVD-ji. Na mediju CD-RW se material segreje in podatki se preberejo nazaj, ker imata obe fazi različne odbojne indekse. Material tudi spreminja električno upornost med stanji, PRAM pa namesto laserja uporablja električno segrevanje za spreminjanje faze pomnilniške celice.

Kje ga lahko kupim?

Pri Samsungu upajo, da bodo prve komercialne čipe predstavili do leta 2008, in sicer v manjših sistemih, kot so mobilni telefoni. PRAM bi lahko sčasoma pošteno spremenil PC-je, ki bi lahko postali lažji, hitrejši in enostavnejši za uporabo. Če bo deloval, kot trdijo, bo PRAM resnično popoln.

Preberite več
tinyurl.com/fmy8p

Zresnite se!

- Vsak dan se pojavi 15.000 novih vrst virusov in ostalih škodljivih programov!

- Vsak dan ukradejo zaupne podatke, številke kreditnih kartic in bančnih računov, uporabniška imena in gesla z milijonov računalnikov!

- Vsak dan je poslanih milijarde e-poštnih sporočil, a 92% vseh je nezaželena pošta - spam!

Se z današnjimi grožnjami še vedno spopadate z uporabo včerajšnje tehnologije?

Vsak mesec več kot 1000 pametnih uporabnikov v Sloveniji zaščiti svoje računalnike z najučinkovitejšimi rešitvami: **Outpost Firewall**, **Cloudmark Antispam** in **ESET NOD32 Antivirus**.

OUTPOST PRO FIREWALL
www.outpost.si

CLOUDMARK ANTISPAM
www.cloudmark.si

ESET NOD32 antivirus system
www.nod32.si

če boš trpel ob diaprojekcijah, kakor hitro se na tebe spravi več kot ena pošast. *Doom 3* je v bistvu še vedno ena najlepših iger, kar jih lahko igraš pri ločljivosti 640x480, in sicer zaradi odličnega pogona za renderiranje.

Za konec pa bom le odgovoril na tvoje vprašanje: po mojem je zvočna kartica tista, ki je glavno ozko grlo sistema. Ne vem točno, kako je z ostalimi naštetimi igrami, a je v *Doom 3* kvaliteta zvoka vezana na kvaliteto grafike. Če igro poganjaš v načinu Ultra, so zahteve po procesiranju zvoka pretirane za tisto, kar zmore Soundblaster Value. Poskusi nadgraditi kartico na Platinum EAX.

RAM
Prava reža

V Gregor, prosim pomagaj mi rešiti mojo težavo, s katero se ubadam že mesece. Imam osnovno ploščo, ki podpira dvokanalni pomnilnik (ECS KN1 Extreme) in par modulov TWINX Corsair. Kako lahko izvem, katere nastavitve naj uporabim? Prvo in drugo režo ali prvo in tretjo režo? Vem, da je to različno na vsaki osnovni plošči, zato ne vem, kako naj pravilno namestim pomnilnik, da bo najbolje deloval. Videl sem slike z moduli v prvi in tretji reži, a mislim, da bi na moji osnovni plošči morala biti v prvi in drugi ali v tretji in četrti reži. Ali imam prav?

ALEŠ

O Ali so bile slike, ki si jih videl, mogoče črno-bele? Ali si mogoče sam barvno slep? Barvna slepota za modro in rumeno barvo je precej redka, a vseeno upam, da spadaš med tiste redke nesrečnike, ki jo imajo, saj je alternativa lahko kaj precej hujšega.

V bistvu bi ti rad sarkastično dopovedal (pa se celo brzdam), da ima tvoja plošča *obarvane* reže za pomnilnik, in sicer dve rumeni in dve modri reži. Pri ECS-ju so tako ponosni na to oblikovno lastnost, da so jo celo poimenovali. Pravijo ji "Easy Match". Ponovi za mano: Easy. Match. To pomeni (fanfare drugič, prosim lepo) "enostavno ujemanje", ne "kompliciran iskanje" ali "naključni vzorec". Ne, plošča je dejansko oblikovana tako, da je enostavno poiskati primerne reže za pomnilniške module. Kaj torej misliš, kako bi lahko namestil svoje uparjene module? (Namig: barva se mora *ujemati*.)

TEŽAVE Z OS
Stop! Ker jaz tako pravim!

V Ponovno sem namestil *Norton Antivirus 2002* (da bi nadomestil *Norton Antivirus 2002*, kateremu je potekla naročnina), pa se mi Windows XP Home Edition noče več zagnati. Izpiše mi naslednje sporočilo:

A problem has been detected and Windows has been shut down *[bla, bla, bla še naslednje pol ure – Gregor]*

Technical information:
***** STOP: 0x0000007E (0x0000005, 0xF75F0AD9, 0xF79867E0, 0xF79864E0)**

Windows XP Home Edition sem namestil na disk D, in sicer na tretjo particijo (BACKUP) [NTFS] in ustvaril uporabniški račun brez gesla. Ko se hočem prijaviti v sistem, pa ta vseeno zahteva geslo, celo za račun Guest. Ko poskušam uganiti geslo, mi javi "The specified domain either does not exist or could not be contacted."

V osnovi je bil operacijski sistem prednameščen na računalnik. Prednameščeni sistem je na prvi particiji diska C (BOOT) [NTFS]. Rad bi imel delujoč Windows XP na računalniku, a bi pred morebitnim formatiranjem rad shranil svoje dokumente, slike in druge datoteke, saj pred ponovno namestitvijo protivirusnega programa nisem naredil varnostnih kopij.

DAVID

O Napake STOP 7E povzroča veliko svari, vključno (a ne izključno) z naslednjimi: premalo prostora na disku, prestarim BIOS-om, napakami v pomnilniku, povoženimi gonilniki za grafično kartico in nezdružljivimi sistemskimi storitvami. Ker se je napaka pojavila po ponovni namestitvi protivirusnega programa, pa je krivec zanjo skoraj gotovo *Norton 2002*. Vsem tistim, ki še vedno trdite, da so težave, ki jih povzročajo protivirusni programi, majhne in da jih je mogoče prebaviti, naj samo povem, da sem doslej težil točno o tem. Davidov računalnik se sploh več noče zagnati! Če to ni precej daleč od zanemarljive težave, mi lahko nadenete sedlo in me preimenujete v Cvetko.

Tvoja glavna naloga je torej, da odstraniš *Norton AV* in preveriš, če lahko potem normalno zaženeš računalnik. Verjetno ti bo uspelo, če sistem zaženeš v varnem načinu (med zagonom pritisni **[F4]** ali **[F8]**) in v **Add/Remove Programs** v nadzorni plošči odstraniš *Norton*. Če sistema ne moreš zagnati niti v varnem načinu, zaženi sistem z namestitvenega CD-ja Windows XP. Ko se pojavi pogovorno okno "Welcome to Setup", pritisni **[R]** za popravljanje namestitve, nato pa **[C]** za zagon konzole Recovery. Prijavi se z administratorskim računom (za geslo boš verjetno moral poklicati prodajalca, pri katerem si kupil računalnik s prednameščenim sistemom) in vpiši ukaz CD c:\windows\system32. Nato z listserv odpri seznam vseh aktivnih storitev. Poišči tisto, ki spada k *Nortonu* in vnesi ukaz **disable <imestoritve>**. Zapiši si izvirno zagonsko vrsto storitve (izpiše se, ko se zaustavi), če se ti bo slučajno zgodilo, da boš zaustavil napačno storitev, da jo lahko kasneje spet omogočiš. Ko uporabiš ukaz exit, se bo računalnik sam ponovno zagnal. Če si zadel pravo storitev, bi se moral XP sam zagnati brez namestitvenega CD-ja. Ko se sistem naloži, v **Add/Remove Programs** počisti še preostanek *Norton AV*.

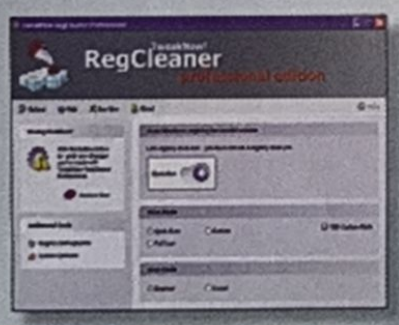
Tvoje delo se bo s tem najverjetneje končalo. Ne poskušal ponovno nameščati programa, ne prečkaj Starta in ne poberi denarne nagrade. Preprosto spremljaj, kaj snemaš z interneta, in ne odpiraj neznanih priponk elektronske pošte. To je veliko enostavneje in prav tako varno.

OSNOVNE PLOŠČE
Iskre so vedno slabe

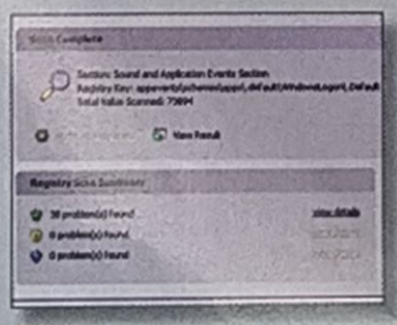
V Pred kratkim sem nameščal nov ventilator v računalnik, ko je preskočila iskra in se je računalnik naenkrat ugasnil. Nekaj časa ga sploh nisem mogel prižgati, ko mi je to končno uspelo, pa je javil "NTLDR files are missing press Ctrl + Alt +Del to reset" ali nekaj podobne-

> **"Ne bi ti dovolil, da bi priklopil tipkovnico, kaj šele, da bi prestavljal mostičke na osnovni plošči"**

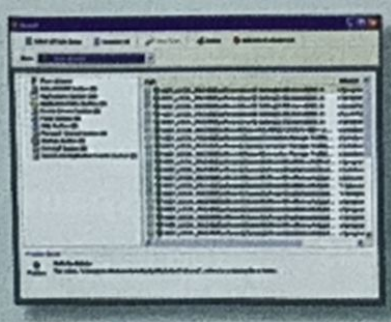
Čiščenje registra
Ali res potrebujete vse tiste vnose?



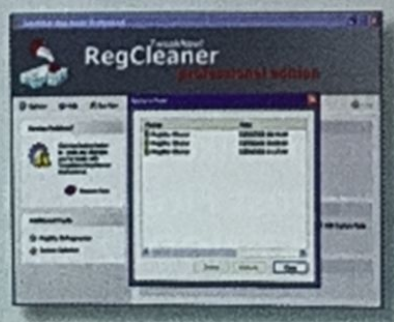
1 Prašno podstrešje
Register v Windows je centralno skladišče za vse nastavitve, zato se pogosto zgodi, da postane pravo smetišče. Še tako pridni programi lahko po odstranjevanju pustijo za sabo kakšne vnose, s časom pa se ti začno kopičiti in upočasnjevati sistem, povzročajo pa lahko tudi nestabilno delovanje.



2 Nova metla
Na internetu je na ducate brezplačnih in preizkusnih programov za čiščenje registra. Mi imamo najraje *TweakNow RegCleaner Professional*, ki ga lahko snamete z **www.download.com**. Olajšal vas bo za dobrih sedem tisočakov, ga pa lahko 30 dni brezplačno preizkušate. Snemite ga in ga namestite, a ga ne dodajte v sistemski pladenj, ker res ni potrebno.



3 Čistilka na domu
RegCleaner lahko izvede hiter ali podroben pregled, a razlika med obema ni ravno velikanska. Program je potrebno zagnati le vsakih nekaj mesecev (razen če ste nevarno obsesivni), pa še takrat ni razloga, da bi zaganjali popoln pregled. Za začetek ga pa le pustite v načinu Beginner.



4 Koš
Ko je pregled končan, kliknite na **View Results** in si oglejte vse neuporabne ključe. Tisti, ki jih lahko varno zbrišete, so privzeto že označeni, zato jih kar zradirajte. Če bi radi bili bolj agresivni, zaženite način Expert. Če si premislite, lahko z možnostjo **Undo** obnovite zbrisane ključe.

Odgovori 1d, 2d, 3d, 4d, 5d

ga. Ravno ko sem poskušal ponovno zagnati računalnik, se je zaslon ugasnil, zdaj pa se računalnik normalno zažene, na monitorju pa ni slike. Preveril sem, če je kabel za monitor dobro priključen, tako da to ni razlog, da ni slike. Pogledal sem na procesor in na njem sta dva majhna čipa črna. Moj procesor je AMD Duron 700, ne vem pa, katero osnovno ploščo imam, razen tega, da piše GIGABYTE Dual BIOS. Grafična kartica je nVidia GeForce MX400. Kaj naj naredim?

TOMAŽ

O Povzemiva najprej tvoj problem: majhna iskra, črni čipi. Zdaj pa povzemiva še moj odgovor: nova osnovna plošča. In verjetno še procesor. A je to dovolj razumljivo? In še nasvet: včasih je dobro, če komponente v računalniku zamenjuješ, ko je ta ugasnjen. Če dobro razmislim, je nujno, da komponente v računalniku zamenjuješ, ko je ta ugasnjen. Je tudi to dovolj razumljivo?

ČUDNE IGRE
Warcraft in žalost

V Imam račun v *World of Warcraft* in zelo nadležen in nenavaden problem, ki ga niti eden od mojih "tehnološko naprednih" prijateljev ne zna rešiti. Zato sem se odločil, da se nima smisla več pogovarjati z opicami, če lahko vprašam naprednejšega primata.

Ko se prijavim v *Warcraft*, se mi včasih zgodi, da sem v igri (vidim lahko druge igralce, ko tekajo naokoli), nisem pa "v igri" - ne morem upravljati z inventarjem ali se pogovarjati s soigralci. Takšno prijavo prepoznam, ker se kanali za klepet ne pojavijo, ko se prijavim. Prav tako se večkrat zgodi, da nad glavami določenih likov ni imen. Te težave se pojavljajo dokaj pogosto in na videz čisto naključno. To mi gre grozno na živce in nikakor ne najdem načina, da bi te težave odpravil.

Poleg namiznega računalnika imam še notesnik, oba pa se na internet povezujeta prek Netgearjevega usmerjevalnika. Ali obstaja kak način, da bi zadevo popravil?

ROBERT

O Hvala, ker si mi dal tako izčrpne informacije o svoji strojni opremi, skupaj z anekdotami o "podobnih" težavah, ki jih imajo ljudje v drugih igrah in s čisto drugačnimi strojnimi konfiguracijami. Vsega omenjenega nisem vključil, ker je tvoje vprašanje že tako ali tako dovolj dolgo in ker vse ostale informacije nimajo prav nobene zveze s tvojimi težavami. Razlog zanje je prav gotovo poškodovana mapa WTF. Povleci mapo **c:\Program Files\World of Warcraft\WTF** (in za vsak slučaj še mapo WDB) na namizje, da ju spraviš na varno. Isto naredi z mapo **C:\Program Files\World of Warcraft\Interface\AddOns** in ponovno zaženi igro. Po novem zagonu igre se bosta ustvarili privzeti mapi brez tistih slabo sprogramiranih modifikacij. Če ne boš imel več težav s psevdo-prijavami, ti je lahko jasno, da je bila zanje kriva ena od obeh map. Potem postopoma dodajaj dodatke iz premaknjene mape AddOns, in sicer tako, da začneš z najstarejšimi. Ko najdeš pravega krivca, ga nehaj uporabljati in avtorja na **www.curse-gaming.com** pozovi, naj zadevo popravi.

OSNOVNE PLOŠČE
Ogenj je hujši od isker

V V računalniku imam osnovno ploščo z dvojnim BIOS-om. Pred časom sem po nesreči narobe vstavil pomnilniški modul in računalnik je začel piskati, ko sem ga zagnal. Kmalu po tem me je zaskrbel vonj po zažganem, ki se je začel širiti iz ohišja, zato sem ugasnil računalnik in pravilno namestil pomnilnik. Računalnik se mi kljub temu ni več hotel zagnati v Windows XP.

Ko mi zagon nikakor ni uspel, sem nadgradil BIOS na novejšo različico, zdaj se pa še ta ne zažene več, ko pritisnem na gumb za vklop, na monitorju pa ni slike. Kaj lahko naredim, da to popravim? Ali sploh lahko še popravim računalnik?

MATJAŽ

O Razlog za tisti vonj po zažganem je bil majcen drobec žvepla, ki je ušel skozi transdimenzionalni portal, da bi ti pokazal, kaj te čaka, ker si tako monumentalno neroden. V tem trenutku se ne želim ubadati z vprašanjem, kako ti je sploh uspelo narobe stiščati pomnilniški modul v režo. Me pa res zanima, kako si prišel na idejo, da bi lahko z nadgradnjo BIOS-a popravil skurjen modul. Ali sploh veš, kaj BIOS počne? Ne? Zakaj si ga potem nadgrajeval? Svojim nečakom vedno ponavljam: "Ne pritiskaj na gumb, če ne veš, kaj se bo zgodilo, ko boš pritisnil nanj." Seveda me ne poslušajo, ker sem samo nenevaren stric in ker otroci privzeto ne poslušajo, sem pa prepričan, da zate tak izgovor ne pride v poštev.

Torej: imaš računalnik brez pomnilnika in z napačno različico BIOS-a. Težavo boš rešil tako, da si najprej omisliš nov pomnilnik, kar je menda logično, na tvojem mestu pa bi tudi plačal za vgradnjo nekomu, ki zadevo obvlada. Če se računalnik še vedno ne zažene, obnovi BIOS iz varnostne kopije. Priporočam ti, da oboje prepustiš kakšnemu kvalificiranemu serviserju. V bistvu ti priporočam, da v prihodnje ne priklapljaš niti tipkovnice, kaj šele, da bi prestavljal mostičke na osnovni plošči. **PCF**

VIRUS MESECA

Ime Stration.AC
Vzdevki W32.Stration.AC@mm
Vrsta Črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/
Število izbruhov <100
Virulenca Nizka
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 10. 9. 2006

Simptomi

Ko se Stration prvič zažene, odpre beležnico in vnese nekaj naključnih znakov. Nato poišče vse e-naslove na disku in jih uporabi za pošiljanje kopije samega sebe. V e-sporočilih je v polju Od naključno ime, pa tudi polje z zadevo je klasično naključno. Samo sporočilo je vedno samo kratko sporočilo, da priponke ni mogoče prebrati. Sama priponka ima precej nedolžno končnico .log ali.txt, tej pa sledita dolga serija presledkov in dejanska končnica priponke, ki kaže, da gre za izvršilno datoteko, na primer .scr ali .pif. Ne pozabite, da XP kot končnico upošteva samo znake, desno od zadnje pike; nedolžna_datoteka.txt.jpg.log.exe je še vedno izvršilna datoteka.

Preventiva

Ne odpirajte vseh priponk v nepričakovanih e-sporočilih. Še posebej ne izvršilnih.

Zdravilo

Stration ustvari kak ducat datotek in ključev v registru, ki pa imajo vedno ista imena, tako da jih je enostavno odkriti, če veste, kaj iščete. Poiščite opis virusa na www.f-secure.com, kjer so tudi navodila za odstranjevanje.

ZAŠČITITE SVOJE MOBILNE TELEFONE

F-Secure Mobile Anti-virus omogoča:

» Zaščito vašega telefona pred virusi, črvi in trojanci
» Zaščito za telefon in pomnilniško kartico
» Zaščito pred vdori iz lokalnega ali brezžičnega omrežja
» Samodejne posodobitve protivirusne baze
» Enostavno namestitev in enostavno uporabo
» Vgrajen požarni zid za podprte naprave

for symbian OS

Več informacij:
Tel: 02 620 6 394
info@f-secure.si
www.f-secure.si

F-SECURE

Plus!

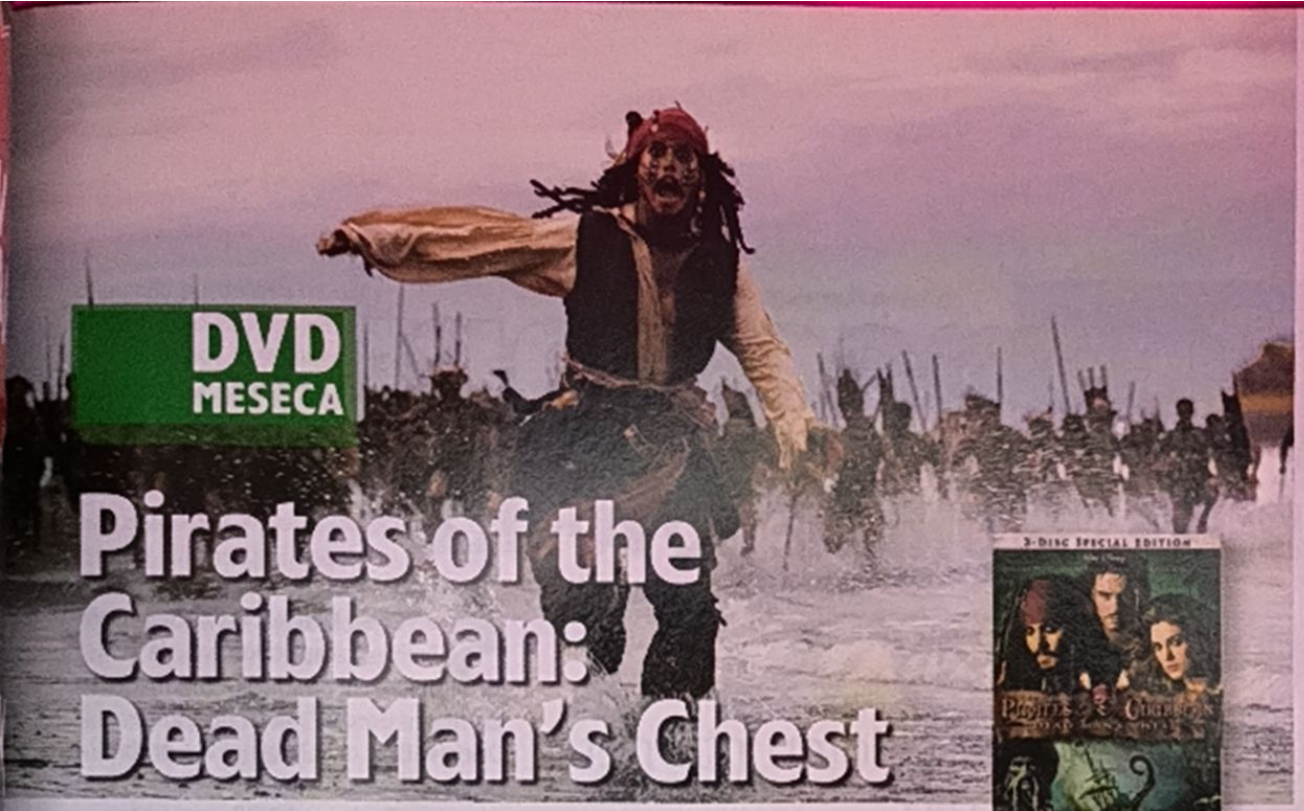
BREZPLAČNI *FHM* KOLEDAR 2007

ŽE V PRODAJI!

FHM V TEJ ŠTEVILKI

NAROČI SE 080 23 13

DVDKotiček



DVD MESECA

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

Regija 2 **Buena Vista Home Entertainment**

Za tiste, ki še ne veste – *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* je bombastični drugi del trilogije o zgodah in nezgodah našega najljubšega pirata. Leta 2003 je namreč *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl* postal svetovna uspešnica prav zaradi zabavnega kapitana Jacka Sparrowa, iz katerega je Johnny Depp ustvaril kulturno ikono in se dokazal kot igralec, katerega talent brez težav zasenči vse, še tako neverjetne posebne učinke in bogate akcijske sekvence.

Navihani Jack se znova znajde v svetu nadnaravnih sil, ko izve, da mora poplačati krvni dolg legendarnemu piratu Daveyju Jonesu (Bill Nighy), ki poleg kohorte živih mrtvecev povelju-je tudi vodnemu ljubljenčku, v primerjavi s katerim bi bila pošast iz *20.000 milj pod morjem* le navaden ligenj. In kje sta njegova stara znanca Will Turner (Orlando Bloom) in Elizabeth Swann (Keira Knightley), ko ju najbolj potrebuje? Brez skrbi. Njuno poroko nevljudno prekine Lord Beckett (Tom Hollander), ki ju obtoži sodelovanja pri Jackovem pobegu iz zapora. Da bi ubežala smrti na vislicah, mora Will poiskati svojega starega prijatelja in mu odvzeti magični kompas, ki naj bi zagotavljal prevlado na morju...

Kljub precej zapleteni zgodbi je *Dead Man's Chest* poln zakladov iz piratskega leksikona; postreže vam z velikansko morsko pošastjo, voodoo svečenico, zapuščenim otokom, lačnimi ljudožerci, leseno nogo, ladjo duhov in fantastičnimi bitkami. In čeprav bi se zaradi dolžine (dve uri in pol nenehne akcije) moral pravzaprav potopiti pod težo lastnega tovora, zmagoslavno izplava s pomočjo domišljije, obilice humorja in najbolj domiselne rabe posebnih učinkov vse od *The Lord of the Rings*.

Ocena
Film ✪✪✪✪○
Disk ✪✪✪✪○

Syriana

Regija 2 **Warner Home Video**

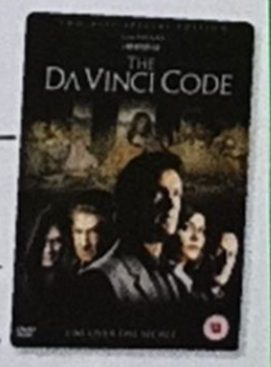
Če bi morali letos podeliti nagrado za najbolj zapleten in kompleksen film leta, bi bila *Syriana* gotovo med zmagovalci. Politični triler o korupciji in moči naftne industrije namreč spretno žonglira s štirimi, na videz nepovezanimi zgodbami, v katerih spoznamo Boba Barnesa (George Clooney), agenta CIA, ki prične dvomiti v motive svojih delodajalcev, Bennetta Holidaya (Jeffrey Wright), odvetnika, ki preiskuje spojitev dveh naftnih gigantov, energetskega analitika Bryana Woodmana (Matt Damon), ki sodeluje z arabskim princem (Alexander Siddig), in pakistanskega imigranstskega delavca Wasima (Mazhar Munir), ki ga izguba delovnega mesta v naftnem podjetju pahne med rekrute militantnega islama.

Ambiciozna geopolitična freska, ki inteligentno in pogumno pokaže kompleksne povezave med ameriškimi naftnimi interesi, avtokratskimi arabskimi režimi in vzponom islamskega terorizma, ne ponuja veliko upanja za prihodnost. Vendar pa se pri tem ne skriva pred grdo resnico in vas prisili, da vsaj za trenutek razmislite o zloveščem sistemu korporativne etike, ki tiho oblikuje današnji svet. Kar je včasih več kot dovolj.

Ocena
Film ✪✪✪✪○
Disk ✪✪✪○○

The Da Vinci Code

Regija 2 **Sony Pictures Home Ent.UK**



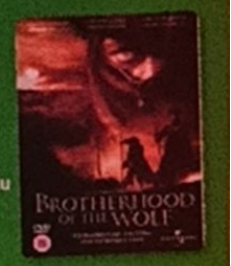
Skrivnostni umor v Louvru popelje profesorja Langdona (Tom Hanks) v spremstvu francoske policijske kriptologinje Sophie Neveau (Audrey Tatou) na nevarno potovanje v srce "največje zarote v človeški zgodovini", na katerem se pobliže seznanita s svetim gralom, rojstvom krščanstva, Opus Dei in Sionskim priorstvom, pri tem pa so jima za petami policija in fanatični albino menih Silas, čigar samokaznovalne metode bi najbrž požele odobravanje Mela Gibsona.

Ne, filmska predelava absurdno popularne knjižne uspešnice Dana Browna ni tako slaba, kot ste slišali. Še slabša je. Kljub priznani igralski zasedbi in provrstni produkciji je *The Da Vinci Code* praktično katatoničen in dobesedno leži na zaslonu. Da se je nekje pošteno zalomilo, dokazuje tudi pretirano pokroviteljski scenarij, ki vse podrobnosti zgodbe razloži najmanj dvakrat, tako da jo boste razumeli tudi, če za Jezusa ali Marijo Magdaleno še niste slišali nikoli v življenju. Ja, bogokletnost še ni bila nikoli bolj dolgočasna...

Ocena
Film ✪✪○○○
Disk ✪✪✪✪○

LE PACTE DES LOUPS

Regija 2



Le Pacte des Loups (ali *Brotherhood of the Wolf*, kot se glasi naslov filma v angleščini) je nepričakovano zabavna mešanica pustolovščine, akcije in grozljivke, ki se vrti okoli legendarne pošasti iz Gevaudana, ki je v 18. stoletju pobila več kot sto ljudi in se za zmeraj zapisala v kronike kriptozoologije. Zadevo morata raziskati znanstvenik Gregoir de Fronsac (Samuel Le Bihan) in njegov indijanski krvni brat Mani (Mark Dacascos), kar pa ni lahka naloga – stopnja preživetja na francoskem podeželju je bila namreč v tistem času zelo nizka (in to ob dobrih dnevih). Če vam vse skupaj zveni kot *Sleepy Hollow* na tripu, razmišljate v pravi smeri...

✪✪✪○○

TRANSAMERICA

Regija 2

Bree (Felicity Huffman) se veseli operacije spola, s katero bo dokončno postala ženska, njeno srečo pa skali nepričakovani pojav najstniškega sina Tobyja (Kevin Zegers) iz časa, ko je bila še moški po imenu Stanley. Na prigovarjanje svoje terapevtke se odpravi v New York, kjer mladega delinkventa spravi iz zapora, ta pa jo ima za cerkveno misijonarko, ki ga želi spreobrniti... *Transamerica* je komična drama, ki se izogne dušebrižniškim moralnim lekcijam, pri tem pa zbere dovolj poguma, da se ob soočenju z resnico hkrati smeji sama sebi in joče, mi pa si ne moremo kaj, da se ne bi smejali in jokali skupaj z njo.

✪✪✪✪✪

MATCH POINT

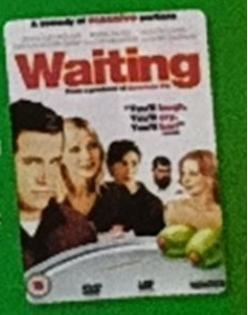
Regija 2

Nova drama Woodyja Allena s svojim tipično depresivnom pogledom na usodo, zvestobo in naravo človeka v marsičem spominja na njegovo klasiko *Crimes and Misdemeanours* iz leta 1989, le da je v celoti postavljena v Anglijo. Chris (Jonathan Rhys Meyers) je družbeni povzpetnik, ki se preživlja kot učitelj tenisa. V klubu, kjer je zaposlen, spozna bogatega Toma (Matthew Goode), ta pa ga prestavi svoji sestri (Emily Mortimer), s katero se kmalu poroči. Ker pa ima usoda drugačne načrte, se zaplete tudi s Tomovo zaročenko, seksi Nolo (Scarlett Johansson), njuna afera pa kmalu preraste vse meje...

✪✪✪○○

WAITING...

Regija 2



Ustavite nas, če ste to že nekje slišali: neznani režiser se odloči posneti komedijo, v kateri kopica uslužbencev, ki garajo za minimalno plačo, zabija čas s filozofskimi razpravami o življenju, seksu in sovraštvu do svoje službe. Jep, pred 12 leti je Kevin Smith presenetil svet z majhno, odštekano komedijo *Clerks – Waiting...*, ki prikazuje delovni dan zaposlenih v lokalni ameriški restavraciji, pa jo skuša na vse pretege posnemati, pri tem pa na mizo ne prinese nič novega... Zraven bebavih šal o genitalijah in začinjanju hrane s smrklji, slino in prhljajem boste imeli ob ogledu *Waiting...* občutek, da utrujate oči z izdelkom, ki so ga pred serviranjem pohodili, vlekli po tleh in potunkali v stranišče. Dober tek.

✪○○○○

Spletnestrani

NAJBOLJŠE KNJIŽNE STRANI

Bartleby
www.bartleby.com
Zajetna zbirka internetne literature, od pomembnih klasikov do modernih referenčnih del. Na tej strani je poskrbljeno za vse literarne interese.

Google Books
books.google.com
V očitnem poskusu, da bi zavzel svet, nam Google ponuja internetno knjižnico, v kateri lahko brezplačno iščete po skeniranih straneh megazilijonov knjig.

Beseda
www.omnibus.se/beseda
Beseda je slovenska internetna knjigarna, kjer lahko snamete celo goro elektronskih knjig slovenskih klasikov. Nepogrešljiva stran za vsakogar, ki nekaj da na slovensko literaturo.

Litrix
www.litrix.com
Stran ureja pisatelj Stan Jones, gre pa za enostaven, a učinkovit vir brezplačnih literarnih del, ki niso več avtorsko zaščitena, od Shakespearja do Edgarja Allena Poeja.

NAJNOVEJŠE ONLINE GOVORICE

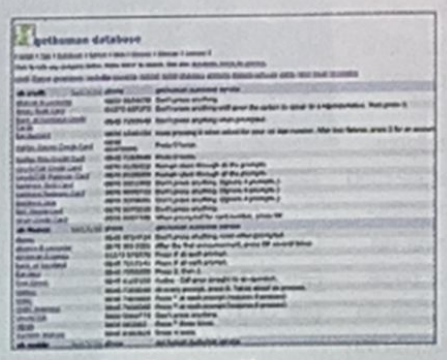
OneWebDay

Septembra se je zbral celoten internet. A je to sploh kdo opazil?

Medmrežje mu pravimo zato, ker je kot velika pajkova mreža, veste?

Še vedno bolj kot ne neznan Dan Zemlje (ali sploh kdo ve, da je, dokler ne opazijo spremenjenega logotipa v Googlu?) je bil navdih za OneWebDay, dan, ki bi naj vse prebivalce planeta združil na proslavi ljubezni do interneta. Ta dan je bil 22. september.

Organizatorji te mednarodne proslave so najboljši predstavniki človeške vrste, proslava pa bi naj združila prebivalce interneta z umetniškimi. Profesorica na pravni fakulteti Cardozo Law School, Susan Crawford, je bila glavna organizatorica dogodka, ustanovitelj Craiglista, Craig Newmark, pa je bil glavni govorec na srečanju v New Yorku. Glavni odgovorni so bili torej ljudje z zvezami in poznanstvi. Njihova največja napaka pa je bila, da so debato dneva načrtno usmerili stran od teme, o kateri je danes vsekakor potrebno čim več govoriti, in sicer o vztrajnem izgubljanju bitke za nevtralnost interneta. Dan je bil načrtovan tako, da sta se povsod cedila samo med in mleko in da je vladala splošna dobra volja, kar sicer še zdaleč ni slabo, a žal ni



Stranka je kralj
GET HUMAN

Sodeč po rezultatih raziskave, ki smo si jo pravkar izmislili, povprečen človek na teden zapravi kar 40.000 ur med čakanjem na "prostega operaterja". Ni ga človeka na tem planetu, ki ne bi doživel živčnega zloma, ko se mora prebijati skozi 17 različnih posnetih menijev, da bi našel nekoga, ki je vsaj delno človek, za pošten pogovor. Podjetje *ne* spoštuje vašega klica in vi *niste* zelo pomembni. Če bi bili, bi se že v prvi vrsti nekdo oglasil na telefon.

Na srečo pa bi stran Get Human rada to spremenila. Ne gre le za kampanjo za iskanje učinkovite rešitve za telefonske storitve (celo Microsoft je pridružen), temveč ponuja tudi seznam trikov in goljufij, s katerimi se lahko hitreje prebijete skozi zvočne labirinte.

www.gethuman.com/uk

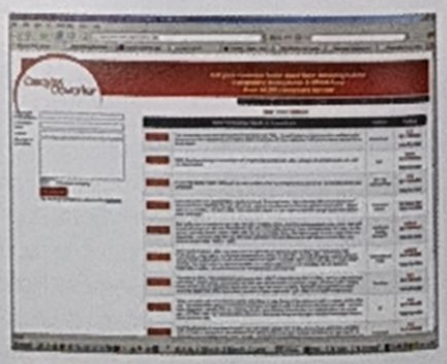
Varen spanec
ARMOR OF GOD PJS

Kaj je z vernimi ljudmi in popolnim nerazumevanjem metafor? Navdih za to stran prihaja iz knjige, ki je v ZDA izjemno popularna, naslov pa nosi Biblija – konkretneje gre za poglavje Pismo Efežanom, 6. razdelek. Armor Of God Pyjamas (da, govorimo o pižami) je idealna fizična inkarnacija alegorije za vse speče otroke...

Gre za tisti del poglavja, ki govori: "Stojte torej prepasani okoli ledij z resnico, oblečeni v oklep pravičnosti," in tako naprej. Ideja se je porodila v glavi neke mame, ki je te besede zvečer brala svojemu otroku.

Na strani je zapisano, da pižama, skupaj z Jezusom, ponoči varuje otroke, nato pa zmedeno pojasni, da je čez dan dovolj metaforična oblika oblačila. Mogoče gre pa za vampirsko pižamo... Konec koncev vas bo olajšala za samo 40 dolarjev in poštnino.

www.armorofgodpjs.com



Maščevanje
ANNOYING COWORKER

Imamo "Tvoja ogabna sladkost in prijaznost sta očitno lažni." Imamo tudi "Že sam pogled na šefa mi obrne želodec." In ne pozabimo na "POTEGNI PREKLETO VODO! Tebi se mogoče zdi, da si ustvaril pravo umetnino, a ostali nismo istega mnenja." Modre besede, prav res.

Obstajajo stvari, ki bi jih vsi na skrivaj radi povedali svojim sodelavcem, pa vemo, da nikoli ne bomo zbrali poguma. Annoying Coworker nam zato ponuja brezplačno in neprijazno storitev, prek katere lahko izbranim sovražnikom pošiljate kruto resnico, ki jim jo že tako dolgo želite zabrisati v obraz, ker si jo res zaslužijo, in to lahko naredite popolnoma anonimno.

Še bolj zabavno pa je brati dnevnik vseh poslanih pritožb, ki samo dokazuje pravilnost enačbe resnica + anonimnost = čisti strup.

www.annoyingcoworker.com

pritegnilo pozornosti medijev.

Kot smo vam že večkrat povedali, lastniki kablov in telekomunikacijska podjetja želijo začeti zaračunavati višje tarife za pasovno širino in ta strošek bomo na koncu nosili uporabniki interneta, spletne strani neprofitnih in majhnih organizacij, ki so se vključile v promet na informacijski avtocesti, pa bodo postavljene na pločnik. Dan organiziranega mednarodnega srečanja se zdi preveč dobra priložnost, da ga čisto načrtno ne bi izkoristili za osveščanje. Še posebej zato, ker bodo strani, kot je na primer Craigslist, ki ima več milijonov uporabnikov po vsem svetu, morale zapreti svoja vrata, če se bo zaračunavanje višjih tarif dejansko udejanilo.

Ali bi lahko bil OneWebDay torej prava smer? Seveda bo potrebnih kar nekaj sprememb. V razdelku z odgovori na pogosta vprašanja, je na vprašanje "Katere prednosti interneta sploh slavimo?" odgovorjeno z "To je pa čisto vaša odločitev..." To je seveda problem: OneWebDay očitno sploh ne ve, zakaj obstaja.

OneWebDay pa bi naj postal letna prireditev, tako da je organizacija zadeve za naslednji september že v teku. Gre za prireditev z neverjetnim potencialom in že zdaj so vanjo vključena imena, ki bi lahko marsikaj spremenila na bolje. Leto dni je časa, da se projekt razvije v nekaj, kar bodo vsi opazili in v njem uživali. Na strani je tudi Project Wiki (**www.onewebday.org/wiki**), kjer lahko vsakdo predstavi nove ideje in predloge za prihodnost.

Medtem ko ima OneWebDay očitno odlične namene – svetovni dan priznanja vsega, kar splet ponuja – smo prepričani, da bi lahko poleg proslave potekali tudi pozivi za boj, da bi se splet sploh lahko obdržal. PCF

www.onewebday.org

"Ali bi lahko bil OneWebDay torej prava smer? Potrebnih bo kar nekaj sprememb"

Forum

Old Grandma Hardcore

Verjetno eden najbolj norih blogov, kar smo jih kdaj videli, je posvečen Barbari St. Hilaire, znani kot Old Grandma Hardcore, 70 let stari teti, ki po vsaj 10 ur dnevno posveti igralnim konzolam. Pa naj še kdo reče, da so igre samo za mulce.

oghc.blogspot.com

Avtorska patrulja

PCFormat ugotavlja, da se je filmski industriji zmešalo. Ali kdo še sploh lahko misli drugače?

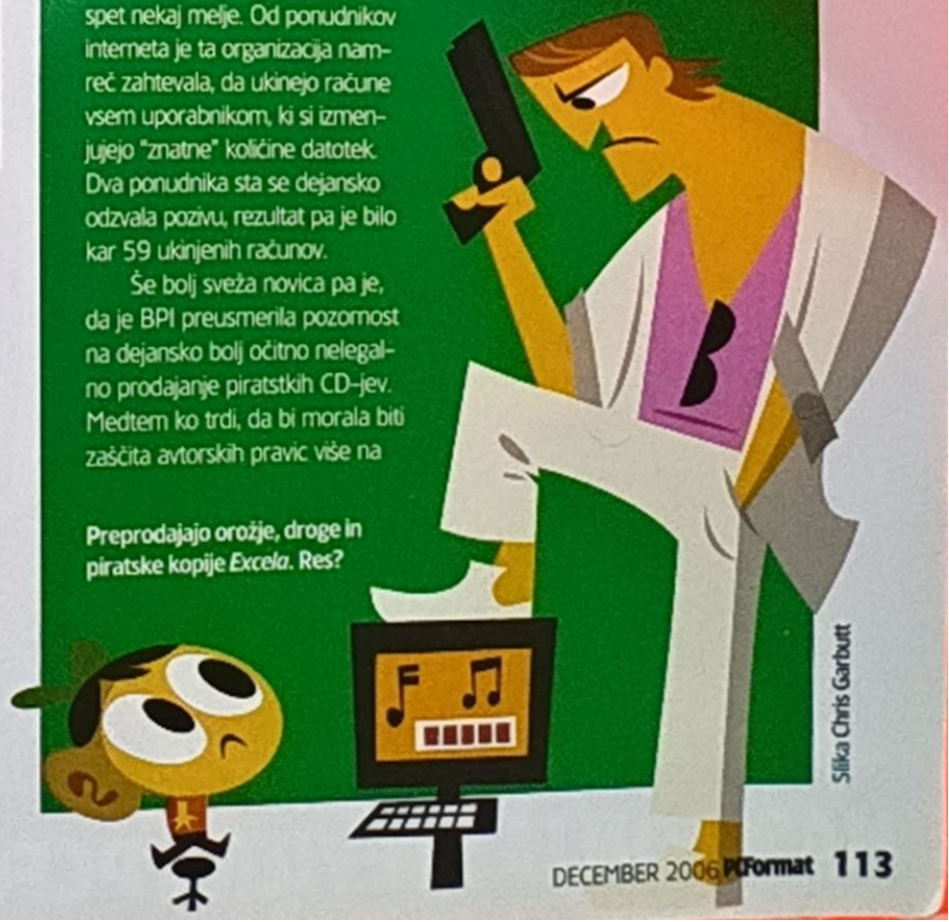
Smeh in zaskrbljenost je povzročil trenutek v grozljivo slabem filmu *Miami Vice*. Prestrašiti so nas namreč želeli s piratstvom, rezultat pa je bil tak, da smo popadali s stolov od smeha. Med naštevanjem grozljivih stvari, ki jih počno teroristi, je bilo ob omembi preprodaje drog navrženo tudi "piratiziranje programske opreme". Poskus organizacij, kot sta RIAA in MPAA, da bi nam dokazale, da se teroristi financirajo s piratstvom, je žalostno pogorel že lani, jasno pa je, da so vse takšne govorance samo žalosten poskus, da bi slabega fanta du jour obdržali v novicah. In tako so se takšne izjave znašle celo v poletni filmski uspešnici. Ali je šlo mogoče za podtaknjenca industrije, ki je bil v film vključen kot čudaški poskus pranja možganov? Ali, kar je še huje, scenaristi mogoče verjamejo v vse te nesmisle? V vsakem primeru gre za čudaško uporabo ene najbolj neumnih protipiratskih kampanj, kar smo jih kdaj videli.

Medtem pa v Britaniji BPI spet nekaj melje. Od ponudnikov interneta je ta organizacija namreč zahtevala, da ukinejo račune vsem uporabnikom, ki si izmenjujejo "znatne" količine datotek. Dva ponudnika sta se dejansko odzvala pozivu, rezultat pa je bilo kar 59 ukinjenih računov.

Še bolj sveža novica pa je, da je BPI preusmerila pozornost na dejansko bolj očitno nelegalno prodajanje piratstkih CD-jev. Medtem ko trdi, da bi morala biti zaščita avtorskih pravic više na seznamu prioritet policije, pa ničesar ne pravi o tem, kaj bi potemtakem naj bilo niže na tem istem seznamu. Vseeno pa trdijo, da imajo zaradi piratskih CD-jev vsako leto za 165 milijonov funtov (skoraj 60 milijard tolarjev) izgube pri prodaji (verjetno to pomeni 165 milijonov funtov dobička za teroriste). Mi seveda podpiramo takšno preusmeritev BPI, ki je doslej tožila že več kot 130 posameznikov (štirje primeri so prišli na sodišče, 111 pa je bilo izvensodno poravnanih) zaradi neprofitne izmenjave glasbe. Preganjanje tistih, ki dejansko *služijo* z nelegalno kopiranimi CD-ji, namesto tistih, ki pač raje preizkusijo stvari pred nakupom, se nam zdi veliko bolj učinkovit pristop.

Za ta mesec smo vam pri Avtorski patruljo pripravili domačo nalogo: pojdite na koncert glasbene zasedbe, ki nima podpisane pogodbe s kakšno velikansko založbo. Všeč vam bo. PCF

Preprodajajo orožje, droge in piratske kopije *Excela*. Res?



Slika Chris Garbutt

STRIKE!

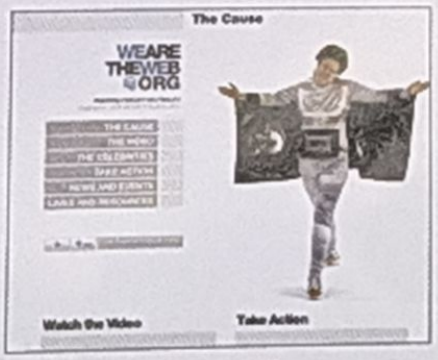
BOWLING PIN ART

Asbury Lanes je dvorana za bowling in koncertna dvorana južno od New Yorka. V državi, kjer bowling jemljejo veliko bolj resno kot pri nas, ta dvorana izžareva pravo naravo alternativnih klubov, istočasno pa lahko v njej mečete težke krogle v keglje.

V tej rubriki pa se ne zatekamo k nesmiselnim promocijam. Naši kazalci so na tej strani pristali zaradi nedavne razstave kegljev. Na policah po vsej zgradbi so namreč razstavljeni keglji, ki na prvi pogled še najbolj sporninjajo na ponesrečen osnovnošolski projekt, po podrobnejši raziskavi pa smo ugotovili, da jih je kar nekaj, ki kažejo na neverjeten talent avtorjev.

Galerija je po večini precej morbidna, še posebej kegelj, presekan na dvoje. Je pa zato kvaliteta izjemna.

www.asburylanes.com/galleries/pins



Internetne zvezde

WE ARE THE WEB

Kot smo vam doslej že večkrat povedali, se tam zunaj bije bitka med lastniki pipic, prek katerih se pretaka internet, in velikimi podjetji, ki so odvisna od interneta. Seveda pa so tukaj še interesi manjših uporabnikov interneta, torej vas in nas, ki nas lahko doletijo višji stroški za čisto navadno brskanje.

Ni ga boljšega načina za boj proti temu kot je ta, da zberete najbolj znane kultne osebnosti interneta in posnamete glasbeni video. We Are The Web je pošastni rezultat točno takšnega poskusa, v katerem so moči združili svetlikajoča se debeluška Leslie Hall, Asian Backstreet Boys, mucki B3ta in, da, Tron Guy, Jay Maynard. Ah, naše uboge oči. Skoraj bi začeli podpirati telekomunikacijske korporacije. Skoraj...

wearetheweb.org

Kolumna 6 Pack Čukurja

BOBI DIGITAL

SAY CHEEEEEESEEEEE!

Hej. Evo mene že s tretjo kolumno, ki pa bo tokrat namenjena fotografiji. Digitalni fotoaparat Olympus shock + waterproof je preživel en mesec z mano. V vseh pomenih besede "preživel". Kako tudi ne bi, če pa je narejen prav za takšne tipe, kot sem jaz. Za takšne, ki ne marajo s sabo nositi večjih stvari od denarnice. Za takšne, ki jim hitro kaj pade iz rok na tla ali pa celo v vodo.

Zelo lep, majhen fotoaparat sem vzel s sabo na par koncertov in žurov, da bi ga testiral. In zgodilo se mi je to, kar se mi ponavadi dogaja z digitalci. Pozabil sem nanj! Ko pa sem se spomnil, da bi lahko naredil kakšno fotko, se mi ga ni dalo potegnit iz žepa. Kaj češ, spet nič fotk za spomin. Še sreča da imam prijatle, ki se ukvarjajo s fotografiranjem, tako da ob nujnih primerih raje oni malo pofotkajo, zapečejo in dostavijo. Hvala, Marko!

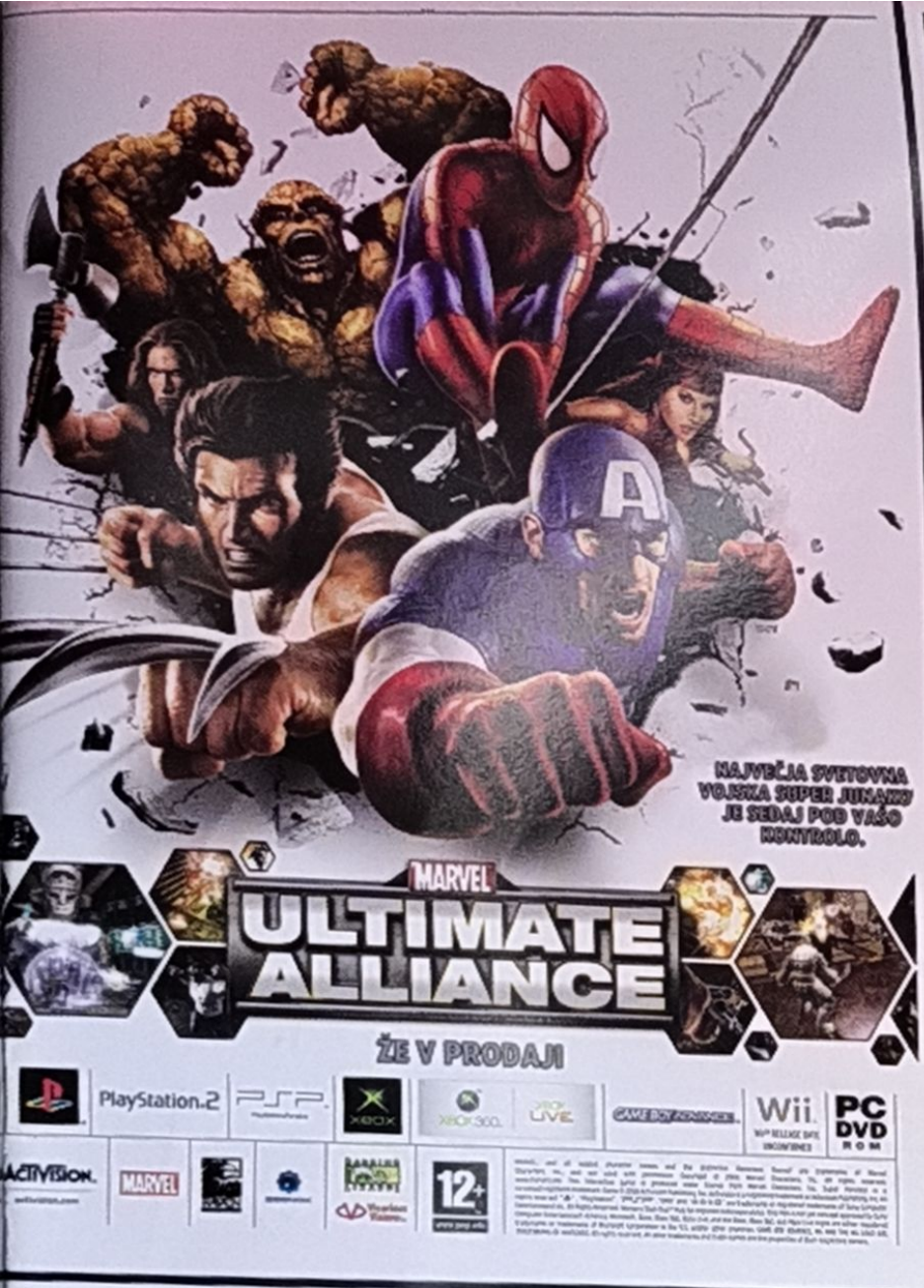
Čeprav žepni digitalci dandanes delajo že res hude fotke, tudi pod koncertnimi lučmi, pa ga jaz uporabljam le na kakšnih potovanjih in doma. Polovica fotk, ki jih imam shranjenih na računalniku, je bednih. Js pa maček, avto, kuhinja, kavč... No, saj vmes je par hudih. Js pa Magnifico, Adi Smolar, Edo Maajka... Prav iz teh fotk in lesenih 15-centimetrskih okvirčkov Ikea sem si naredil doma pravi "wall of fame", ki pa se počasi širi na drugo steno. Bobi nima glih štirisobnega luksuznega stanovanja z visokimi stropi. Ima pa hudga digitalca, 7.1 MP. He, he... Če po resnici povem, sem bil zadovoljen že z mojim starim aparatom, ki je imel 3,2 MP. Novega sem si moral kupiti le zato, ker ga je že skoraj dohitel moj mobilni telefon.

Takoj ko sem opazil oziroma izvedel, da je Olympus odporen proti udarcem in vodi, me je zamikalo, da bi to sprobal. Hmm. Misliš, da ga lahko malo vržem ob zid? Ga dam pod pipo?

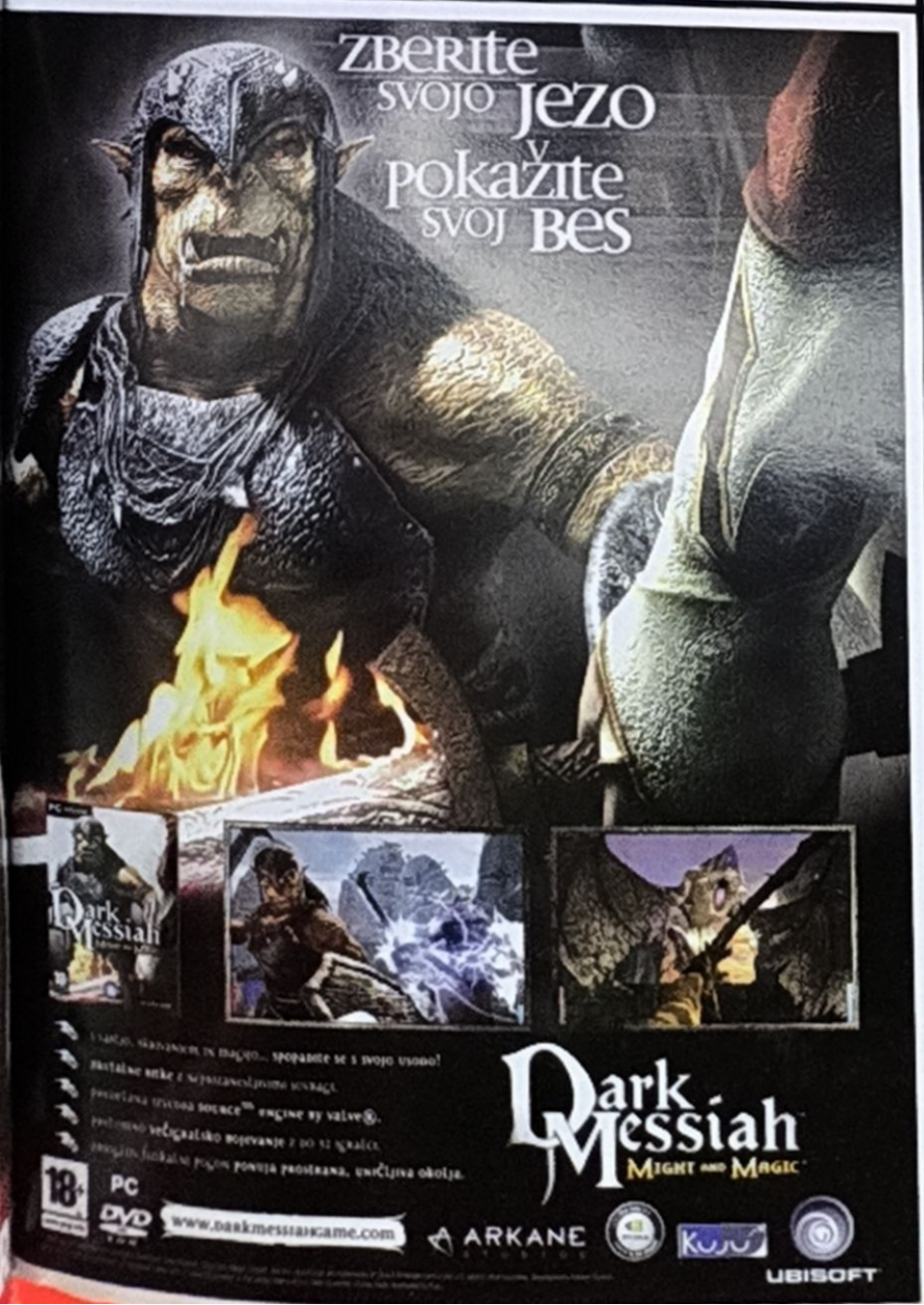
Jaaaaaa! Bum trask, blub blub... vmes pa še par fotk.

Saj ne! To je enostavno pretežko narediti z novim fotoaparatom, ki ga lepo potegneš iz zapakirane škatle in negueš. Verjamem pa, da ta odpornost pride prav kasneje, ko že mal pozabiš na njega in njegovo ceno. A konec koncev so najbolj pomembne slike, ki za vedno ostanejo z nami. Če jih seveda na zbrišeš po pomoti, tako kot jaz!

Fotoaparat je posodilo podjetje Olympus Slovenija


NAJVEČJA SVETOVNA VOJSKA SUPER JUNAKOV JE SEDAJ POD VAŠO KONTROLO.
MARVEL
ULTIMATE ALLIANCE
ŽE V PRODAJI
PlayStation.2
XBOX
XBOX 360
LIVE
Wii
PC DVD ROM
ACTIVISION
MARVEL
12+

KONAMI
PES 6
PRO EVOLUTION SOCCER
DOŽIVI GA
ŽE V PRODAJI
3+
PlayStation.2
PC DVD
NINTENDO DS.
PES 6


ZBERITE SVOJO JEZO IN POKAŽITE SVOJ BES
Dark Messiah
18+
PC DVD
www.darkmessiahgame.com
ARKANE
UBISOFT
Dark Messiah
MIGHT AND MAGIC

ZGRADITE ŽELEZNIŠKI IMPERIJ
SID MEIER SE VRAČA Z IGRO, KI JE ZAČELA SERIJO IGER TYCOON
Razvijalci najboljših strateških iger na svetu, Sid Meier in Firaxis Games, vas bodo zaposlili z razvojem največjega železniškega imperija vseh časov! Upravljajte z vlaki, tovorom in vašimi tržnimi cilji ter začnite pravo korporativno vojno proti drugim železniškim korporacijam, spretnim poslovnežem in tatinskim baronom!
SID MEIER'S
RAILROADS!
PC
FIRAXIS
www.sidmeiersrailroads.com
2K
E
Alcohol Reference

PREDSTAVLJAMO VAM NAJENOSTAVNEJŠA IN NAJHITREJŠA FOTOTISKALNIKA NA SVETU.*

Tiskanje fotografij laboratorijske kakovosti je zdaj povsem preprosto: vstaviš spominsko kartico kateregakoli digitalnega fotoaparata in pritisneš na gumb. Ker tiskalniki HP Photosmart tiskajo z originalnimi črnili HP Vivera, bodo fotografije skozi več generacij ostale take, kot so. Tiskalniki HP so se v zadnjih 15 letih izkazali kot najbolj zmogljivi in zanesljivi. Briljantno enostavno.

HITRO IN ENOSTAVNO
Do fotografij velikosti 10 x 15 cm tudi v 12 sekundah. Hitro tiskanje in zaslon, občutljiv na dotik ter enostaven za uporabo.
HP Photosmart D7360

VSESTRANSKO
Tiska. Kopira. Optično čita.
Za službo ali domačo nalogo.
In za fotografije.
HP Photosmart C5180

www.hp.com/si/photosmart • www.hp.com/si/partnerji

*Hitrost se nanaša na tiskalni proces. Več informacij na www.dokus.com.
Testirano na podlagi raziskave Wilhelm-Research.com s črnili HP Vivera in papirjem HP Premium Plus photo.
© 2006 Hewlett-Packard Development Company. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog.
Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

2006
Preferred Partner